

DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA-KONSOLEN
PIT-FIGHTER-POSTER IM HEFT!
SEGA pro
NEU!
NOVEMBER 1992
DM6,50
AUSGABE 1
Keine offizielle Sega-Publikation
ASTERIX
Superlösung für das riesige Master-System-Spiel. Ales, was Ihr wissen müßt, um zu gewinnen!
MEGA DRIVE
Alles über Alien³
Mit Volldampf voraus: Die Gadget Twins
Superman im Anflung
MASTER SYSTEM
Ninja Gaiden kämpft sich durch
Chuck Rock: Der erste Test
Putt & Putter Golf eingelocht
GAME GEAR
Popils kommt
Chaotische Kugeln in Marble Madness
Prince of Persia in Eurer Hand
SONIC 2
Ultacool: Exklusivinfos. Das einzige Preview, das Ihr braucht!
BRANDAKTUELLE NACHRICHTEN UND DIE BESTEN SEGA-SPIELTESTS


DRAGON'S FURY™
Ein absolut schauerliches Schreckenskabinett erwartet Dich bei diesem ultimativen Video-Flipper. Unglaubliche Bilder und Grafiken, fantastische Action auf den Spielfeldern. Sechs Bonusrunden und die Chance, eine Milliarde Punkte zu erreichen – FALL DU GUT GENUG BIST!
"Da kann ich nur WOW sagen! Ich habe noch kein Spiel so häufig gespielt wie DRAGONS FURY. Es ist absolut unglaublich!" 93%
"Eine bemerkenswerte 'Gothic'-Flippersimulation, die in jeder Hinsicht ein Erfolg ist. Ein Muß für jeden Megadrivebesitzer." 92%
"Das beste Spiel seiner Art für den Megadrive. Wundervolle Grafiken, Superklang und ein echtes Spielvergnügen." 89%
IN-FURY-AT
BONUS STAGE 6
SCORE 01207800 BALL 25



MEGA DRIVE
DRAGON'S FURY
THE BEST 3D PINBALL GAME IN THE WORLD
TENGEN
16-BIT CARTRIDGE
INGLY
MEGA!
PIT-FIGHTER
PAC-MANIA
PAPERBOY
'SEGA' and 'MEGA DRIVE' are Trademarks of SEGA Enterprises Ltd. "DRAGONS FURY"™ & © 1992 Tengen Inc. PITFIGHTER ™ Atari Games: Licensed to Tengen Inc. © Atari Games: © 1991 Tengen Inc. All rights reserved. PACMANIA: ™ and © 1987 Namco Ltd. manufactured and sold under license by Namco America Inc. PAC-MAN ® and © 1980.1984 Namco Ltd. © 1991 Tengen. Inc. PAPERBOY: ™ Atari Games: Licensed to Tengen Inc © 1988, 1989 Atari Games: © 1991 Tengen Inc. All Rights Reserved
DOMARK
SEGA™
TENGEN
VIDEO GAMES
Vertrieb: Sega Geellschaft für Videospiele mbH, Hans-Henny-Jahnn-Weg 53, 2000 Hamburg 76, Tel: (040) 229380
Sega Vertriebsgesellschaft mbH, A-1100 Wien, Davidgasse 92-94 Top 8, Tel: (0222) 60147-0
Videophon AG, Bahofplatz 9, Postfach, CH-6341 BAAR 1, Tel: (042)332288



NOVEMBER 1992
AUSGABE 1
1. JAHRGANG

CORRESPONDENZ
SEGAPRO LESERSERVICE
POSTFACH 101905
4630 BOCHUM 1

HERAUSGEBER
Richard Monteiro

REDAKTION
Markus Scheer
Wolfgang Kuhn

REDAKTION (Großbritannien)
Dominic Handy
Damian Butt
David Graham

REDAKTION (Japan)
Michio Ando
Shintaro Kanaoya
Ryuta Yasuzake

REDAKTION (USA)
Joe Linebacker

PRODUKTIONSMANAGER
Diane Tavener

DESIGNER
Dave Perry
Kim Andrews

ANZEIGENLEITER
Neil Harris

VERLAG
Paragon Publishing Ltd
Durham House
124 Old Christchurch Road
Bournemouth BH1 1NF
England
Tel: 00 44 202 299966
Fax: 00 44 202 299955

VERTRIEB
WE Saarbach GmbH
Hans Bockler Straße 19
Postfach 1562
5030 Hurth-Hermulheim

DRUCK
BPCC Magazines Ltd

SEGAPRO

Deutschlands neuestes und komplett vierfarbiges Segakonso völlig um. SegaPro ist die Quelle für aktuelle News, informa Tips & tricks und alles was man sonst noch über seine Sega Wenn es in SegaPro nicht steht, passiert es nicht!



KO!

…olen Magazin haut Euch
…ative reviews, supercoole
…konsole wissen sollte.

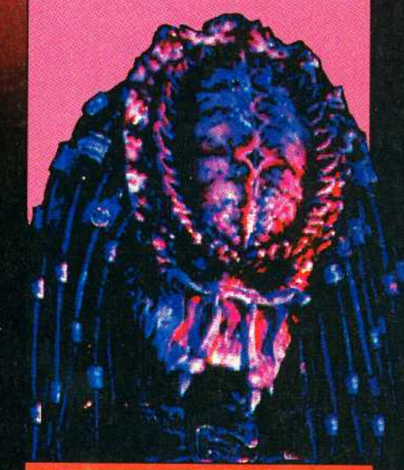


REVIEW INDEX









EVANDER HOLYFIELD 38
Das beste Boxingspiel für MS.

ATOMIC RUNNER 48
Tolle Sega shoot-'em-up.





BASEBALL 50
Das neueste von der Sports Talk Serie.



THUNDER FORCE IV...52
Es wird immer besser!

WILLKOMMEN!

So, nun ist es geschafft!

Willkommen zu SegaPro, Deutschlands neuestes und komplett vierfarbiges Segakonsolen Magazin. Wir berichten ausschließlich über Sega Games. SegaPro ist eines der farbenfrohesten Magazine, weil es zu 100% farbige Seiten enthält. SegaPro ist die Quelle für aktuelle News, informative Reviews, supercoole Tips & Tricks und alles was man sonst noch über seine Segakonsole wissen sollte. Wer SegaPro liest, ist immer gut informiert. Jeden Monat wird Segapro über folgende Themen berichten:

-Review von den meisten Games, die innerhalb des Monats erschienen sind. Immerwieder sind wir einer der ersten, die über Neuheiten informieren, so z.B. über *Alien 3, Evander Holyfield's Boxing* und *Thunderforce IV.*

-In SegaPro findet Ihr News aus allen Ländern der Welt. Unsere Redakteure sitzen in Japan, USA und England. Dadurch kann uns keine Information verloren gehen, und Ihr seid immer 'up to date'.

-ProTips und komplettlösungen zu vielen Spielen. In dieser Ausgabe haben wir Lösungen zu *Asterix, Prince of Persia* und *Batman.*

-Die komplette Wahrheit - wir lassen Euch nicht im Dunkeln stehen. Du wirst massenhaft Bildschirmfotos, Tips und Levelpläne zu vielen bekannten Spielen finden. In SegaPro wirst Du informiert, egal welch

MAGNUM SET

Die müssen ja verrückt sein, denm der Preis für das Set ist einfach unschlagbar. Es kostet nur ssage und schreibe DM 379,-.

Mit diesem Mega Angebot ist Sega im Marktanteilkampf gegen Nintendo ein ganz besonderer Clou gelungen (jetzt wo auch das SNES auf dem Markt ist).

Enthalten im Magnum Pack sind das 16-Bit Sega Mega Drive, zwei Joypads und vier wahnsinnig gute Spiele. In dieser Zusammenstellung ist es ein Muß, für alle die, die neu einsteigen oder sich ein neues System zulegen wollen. Für alle, die es immer noch nicht wissen *Sonic the Hedgehog* ist eines von den 4 Super Games. Sonic, der kleine Igel, der jung und alt auf der ganzen Welt in seinen Bann gezogen hat, spielt in diesem rasanten Jump n' Run die Hauptrolle. Durch die vielen aufwendigen Grafiken und der super Hintergrundmusik wird dieses Spiel zu einem atemberaubenden Erlebnis.

Als zweites im Bund ist *Super Hang On*. Für alle, die schon immer mal mit mehr als 320 km/h auf einem Motorad über die Piste fegen wollten, ist dies eine echte Herausforderung. Hier heißt es nicht nur schnell sondern auch geschickt sein.

Für alle Fußball Fans ist *World Cup Italy* ein wahres Abenteuer, denn bei diesem Game kommt auch der passive Fußballspieler ganz schön ins Schwitzen. Hier erlebt man das Spektakel der Weltmeisterschaft zu Hause nach und verhilft vielleicht so einem anderen Land zum Weltmeistertitel.

Als viertes im Set ist *Columns*. Für alle Knobel Fans ein gefundenes Fressen. Ein Spiel wird zu einem Familienspaß, denn hier nimmt die Mutter auch mal gerne teil.

In Deutschland ist dieses Set in den ersten zwei Wochen über 40000 mal verkauft worden. Falls jetzt noch jemand Zweifel hat, weil er schon ein Master System besitzt, so kann ich diesen auch beruhigen, denn es gibt einen "Master System Konverter". Mit Hilfe von diesem Konverter kann man Master System Games ohne Probleme auf dem Mega Drive spielen. So hat man über 260 zusätzliche Spielmöglichkeiten und kann außerdem seine Module vom Master System weiterbenutzen.

Hier noch ein Tip an alle Neueinsteiger, die noch keine Spielkonsole besitzen, aber immer schon eine kaufen wollten: Noch bessere Preisangebote wird es in nächster Zeit wohl kaum geben. Wer weiß, wie lange wir noch sagen werden: "Die MöSSEN verrückt sein."

Fazit: Magnum (Pack), und sonst gar nichts.



MESSEBERICHT

Auf der Kölner Messe PHOTOKINA die vom 16. - 22. September 1992 stattfand, war Sega in Zusammenarbeit mit Philipps präsent. Es wurden Spiele wie Sonic the Hedgehog und Taz Mania auf dem Sega Mega Drive, sowie das mit Unterstützung von Walt Disney produzierte Spiel "Castle of Illusion" in der Game Gear Version dem Kunden vorgestellt.

Auch Sonic in Lebensgröße war wiedereinmal mit von der Partie, was Freude bei allen Besuchern auslöste. Nicht nur Jugendlichen hat er es angetan, nein auch die Erwachsenen sind von Sonic begeistert. Kurz und Gut, da wo Sonic sein Unwesen treibt ist Freude angesagt.

PRO HITLISTE



1 **Alien³**
2 **The Terminator**
3 **Euro Club Soccer**
4 **Taz-Mania**
5 **Olympic Gold**
6 **Dragon's Fury**
7 **Predator 2**
8 **Bulls vs Lakers**
9 **Super Smash TV**
10 **Krusty's Super Fun House**



1 **Asterix**
2 **Arcade Smash Hits**
3 **Super Kick Off**
4 **Castle of Illusion**
5 **Sonic the Hedgehog**
6 **Bubble Bobble**
7 **Super Monaco GP 2**
8 **Wimbledon Tennis**
9 **Wonderboy III**
10 **Enduro Racer**



1 **Spider-Man**
2 **Sonic the Hedgehog**
3 **Olympic Gold**
4 **Crystal Warriors**
5 **The Lucky Dime Caper**
6 **Castle of Illusion**
7 **Super Monaco GP**
8 **Out Run Europa**
9 **Super Monaco GP 2**
10 **Ninja**



Kurz nach dem gerade erst erschienenen Action Replay von Datel erscheint jetzt Hornby Hobbies' Game Genie. Es erfüllt angeblich alle nur denkbaren Möglichkeiten, wie zum Beispiel mehr Geschwindigkeit, mehr Power, bessere Waffen und allgemein bessere Fähigkeiten.

Wird es sich gegen die Konkurrenz behaupten können? Wir haben es eine Zeit lang getestet und sind zu folgenden Ergebnissen gekommen...

Zuerst einmal ist zu sagen, daß beide Module die gleichen Fähigkeiten haben. Das Problem bei beiden liegt darin, daß man nicht selber auf Codesuche gehen kann (vielleicht wird das einmal etwas bei einer höheren Version des Game Genies). Der einzige Weg, das Modul zu nutzen, besteht darin, die Codes dem eigenen Magazin zu entnehmen. Es sei denn, Du bist ein Leser von SegaPro, wo wir immer solche Codes veröffentlichen.

Die Bedienungsanleitung, die dem Modul beiliegt, ist 132 Seiten lang, von denen 111 nur für Codes genutzt sind - und nicht nur für unendliche Leben.

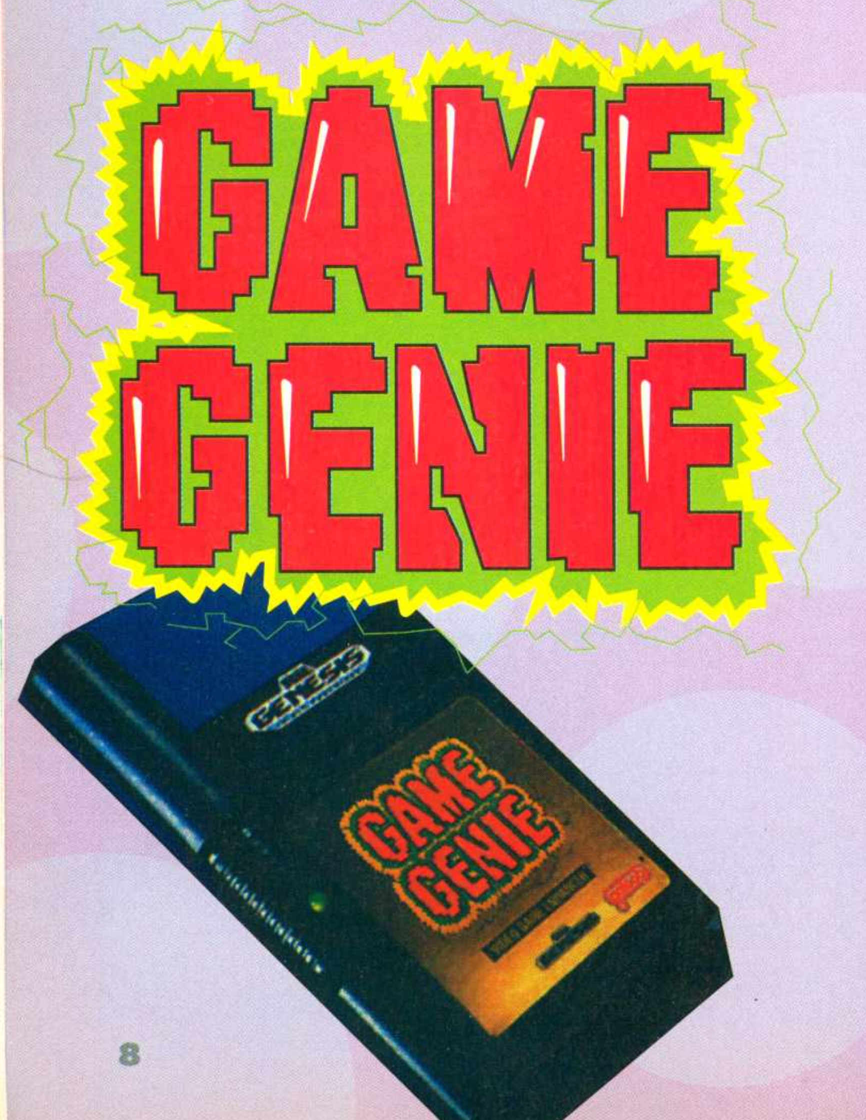
Alles nur Erdenkbare kann an Hand dieser Codes verändert werden. Einige Beispiele sind Levelauswahl und Pause. Aber Du kannst die Spiele verein- fachen oder Dir das Leben erleichtern, in dem Du z.B. die Touchdowns Deiner Gegner *(Mike Ditka Power Football)* nur als einen Punkt zählen läßt.

Hornby Hobbies, der Vertreiber des Game Genies, hat zugesichert, daß das Handbuch noch mehr Codes enthalten wird. Eine erstklassige Hotline wird vom Hersteller gewährleistet. Ruf sie einfach an und frage sie nach den neuesten Codes.

Der Vorteil des Game Genies liegt auch in der einfachen Benutzerführung.Schalte einfach das Gerät ein und gib den Code über das Steuerkreuz ein und Dir sind keine Grenzen mehr gesetzt. Auch das gute Magazin, das mit Codes und Informationen angefüllt ist, verwandelt das Modul in ein nütz-liches Hilfsmittel für Dein Mega Drive. Nachteile des Gerätes sind, daß das Magazin nur vier mal erscheint; mit dem Action Replay erhälst Du jeden Monat ein kostenloses Heft. Die schrecklich lange Wartezeit von drei Monaten ruft Frustration hervor - aber zum Glück gibt es ja die Hotline.

Das Game Genies wird um die 100,— bis 150,— DM kosten und wahrschein-lich noch bis zum Ende dieses Jahres erhältlich sein. Das Action Replay ist ca. 20,— DM billiger. Sie erfüllen beide denselben Zweck, aber für das Game Genies sind mehr Codes verfügbar.

Es hängt sicherlich nur vom Geld ab, für welches Modul man sich entscheidet. Wie auch immer, das Game Genies hat eine optimale Unterstützung. Wer jedoch überall einsteigen will, sollte sich für das Action Replay entscheiden, obwohl das jeder selbst wissen sollte.





MEGA-CD ROM



Es gibt leider keine guten Nachrichten über das kürzlich in Japan veröffentlichte Mega CD Rom. Die Hardware ist zwar komplett entwickelt, nur leider fehlt es Sega zur Zeit an entsprechend guter Software. Laut Sega sind im Monment nur acht Titel verfügbar, die dafür entwickelt wurden.

Es wurde leider auch kein genaues Erscheinungsdatum bekanntgegeben. Dennoch erwarten wir mit Spannung, was in dieser Hinsicht als nächstes geschehen wird . Wir werden euch wie immer auf dem Laufenden halten.

VERLEIH VON SEGA GAMES

Sega ist davon überzeugt, daß der Verleih von Modulen eine überaus positive Werbung ist. Der Kunde, der sich entschließt ein Game zu kaufen, kann es so vorher anspielen und ist nicht hinterher enttäuscht. Denn wer hat sich bisher noch nicht an neuen Spielen verkauft ?

Hier haben wir eine Liste mit den am meisten verliehenen Spielen zusammengestellt:

- Sonic the Hedgehog
- Mickey Mouse Castle of Illusion
- Quackshot mit Donald Duck
- Wonderboy
- EA Hockey





HAPPY HIGH-SCORE-BIRTHDAY!

Herzlichen Glückwünsch zum 1-jährigen. In München, im Herzen Schwarbings liegt High Score Games. Hier findet man eine gnße Auswahl an deutschen, amerikanischen und japanischen Spielen und Geräten. Und bedient wird man von Fachkräften die, wie uns die Inhaberin sgte, "schon zu spielen angefangen haben, bevor sie überhaupt laufn konnten". Nicht zuletzt das Fachwissen Verkäufer hat dazu beigetragn, daß High Score Games heute bundesweit zu den führenden Fachgeshäften zählt. Im November feiern sie "1-jähriges" und in den nächsen Tagen wird in Oldenburg/Oldb. eine Filiale eröffnet. Wir gratulieren ligh Score Games und wünschen weiterhin viel erfolg.

DAS LAND VON ELEKTRONIK

Es ist geradezu faszinierend - Electronic-Land hat einfach alles, was es an Games und Accessories für Game Boy, NES, Super-NES, Game Gear und Mega Drive/Genesis gibt. Die prompte Abwicklung der eingehenden Aufträge ist oberstes Gebot für die Crew, die "den Laden schaukelt". Um den Einzelhandelskunden von 5 bis 99 kümmert man sich im Laden, der sich im nächsten Häuserblock befindet. Wer dort nicht findet, was er sucht - der findet es nirgends. Ausländische Händler werden von der Exportabteilung betreut. Das Exportumsatzvolumen konnte im Juli bereits verdoppelt werden und man rechnet mit einer nicht unerheblichen Expansion dieses neuen Geschäftszweiges. All diese Aktivitäten sind unter einem Slogan zusammengefaßt: "Electronic-Land spielt die Nr.1 in Europa" - geh' hin und spiel' mit!

ZUKUNFTSPERSPEKTIVEN VON SEGA

Nachdem Sega Deutschland schon im Frühjahr dieses Jahres Ihr Umsatzziel von 320 Mio DM auf 360 Mio DM erhöht hatte, revidierte die Hamburger Firma diesen Entschluß vor ca. 4 Wochen und setzte noch einen drauf.

Das neueste Ziel heißt 420 Mio. DM Umsatz im Jahr 1992. Das ist eine 170 prozentige Steigung von dem Vorjahr. Laut dem Verkaufschef von Sega ist das Mega Drive ganz bestimmt nicht unschuldig an dieser positiven Entwicklung. Ebenfalls war das Game Gear mit seiner brillianten Software und den guten Verkaufszahlen nicht ganz unbeteiligt an diesem Erfolg. Teilweise mußten Game Gear Besitzer enttäuscht werden, da sie durch Lieferengpässe teilweise auf Ihr Spiel warten mußten . Mittlerlerweile wurden auch diese Probleme aus der Welt geschaft.

Die Geräte und Spiele von Sega werden zur Zeit in Deutschland in rund 5000 Geschäften verkauft.

Sega ist ganz besonders stolz auf diese Entwicklung und wird es den vielen Sonic Fans mit weiterer superguter Software danken.

HIER KOMMT TAILS!

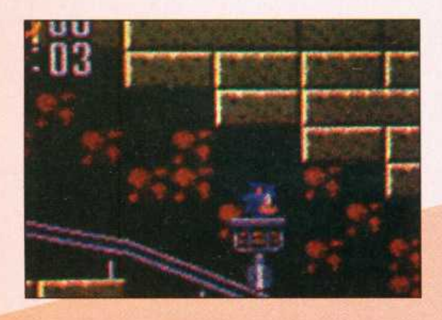
NEWS FROM JAPAN





Hier ist der Alleskönner Sonic im Aufwind mit einem Hangglider. Vielleicht wird diese Szene nicht in der endgültigen Version zu sehen sein.







Die beiden oben abgebildeten Game Gear Screenshots zeigen, daß Sega keine Mühen scheut, um alle Versionen noch vor Weihnachten in den Geschäften zu haben.

IM DOPPELFORMAT!

Hi there, mein Name ist Sonic und meine Aufgabe ist es, weltweit Werbung für Sega zu machen. Bisherige Erfolgsrate: 100%.

Seit seinem Debüt vor 12 Monaten (Ja, erst zwölf Monate ist es her!) ist Sonic der unbestrittene Star und König aller Konsolencharakter. Mario (wer ist Mario, bitteschön?) ist schon seit Äonen zu haben und hat trotzdem noch nicht den Sprung in die hartgesottene Spielergemeinschaft geschafft.

Nur um die Dinge in der richtigen Perspektive zu zeigen, kannst Du dich noch an die Tage v. S. (vor Sonic) erinnern? Stinklangweilig ist noch mild ausgedrückt. Die einzigen Charakter von Sega waren Alex Kidd, Wonder Boy und Joe Mushashi, und hier von einer Beziehungskiste zum Spieler zu sprechen, wäre wohl übertrieben. Software als Ganzes war eher konservativ und kein Programm konnte die Fähigkeiten Deiner Maschine richtig ausreizen. Das schlug sich natürlich auch in den Hardware-Verkaufsziffern nieder – Sega rangierte in Europa gerade mal eben vor Nintendo.

Und dann passiert es – sozusagen über Nacht taucht ein frecher, blauer Igel auf, die Verkaufszahlen treten einen ungeahnten Höhenflug an und die Softwarequalität erreicht eine nie dagewesene Qualität. Sofort nach der Veröffentlichung von Sonic kamen Spiele wie Donald Duck, Kid Chameleon oder The Immortal. Programmierer brauchten nur einen Blick auf die drei Sega-Versionen von Sonic zu werfen und wußten sofort, das ist nur der Anfang.

Fragen und die unvermeidlichen Latrinengerüchte um Sonic 2 begannen sich einige Monate nach dem Debüt der Originalversion breitzumachen. Welchen Namen würde die neue Version tragen? Kann man das Original überhaupt noch verbessern? Ist ein fester Erscheinungstermin geplant und wenn ja, wann? Ist die neue Version inhaltlich anders oder besser? Wir werden jetzt versuchen, Eure Fragen zu beantworten....

Also, immer schön der Reihe nach. Die Mega Drive Version von Sonic the Hedgehog 2 kommt weltweit simultan am Dienstag, den 24. November 1992 in die Geschäfte. Die umgeschriebenen Versionen für Master System und Game Gear sind zur Zeit ebenfalls in Entwicklung, obwohl noch nicht fest steht, ob die Programmierer ihre Arbeit bis zum Erscheinungstemin im November abgeschlossen haben. Denkbar wäre, daß diese Versionen

UNTERNIMM ZEITREISEN



Obwohl man sich bei Sega nichzum Zwei-Spieler-Modus in Sonic 2 äußern will, scheint es, als ob man eine Menge Programmierzeit mit dr Onscreen-Darstellung von Sonic und Tails verbringt. Hier folgt Tail unserem Sonic durch den Rifle-Loop – durchhalten, Sonic!

SUPERSONIC

Stop! Lasse sofort alles fallen, was Du in den Händen hältst (Nein, nicht unser Magazin)! Sonic kehrt zurück und wir bringen exklusive Bilder der neuen Version. Dazu Gerüchte, noch mehr Bilder und Informationen, die die Szene kopfstehen lassen. Warum? Weil Sonic zurück ist, und diesmal hat er sogar einen Freund mitgebracht...

ähnlich wie Sonic kurz vor Weihnachten oder erst im Frühjahr 1993 erscheinen.

Die Entwicklungsarbeiten finden größtenteils in Japan statt. Im Team sind fast alle Mitglieder des ursprünglichen Programmierteams vertreten. Erst kürzlich unternahmen die japanischen Mitarbeiter einen Trip nach Amerika, um sich mit den amerikanischen Programmierprofis zusammenzutun und ihre Perspektiven in einem englischsprachigen Land auszuleuchten.

Obwohl es noch zu früh ist, präzise Angaben zum Spielinhalt zu machen, haben uns unsere Quellen doch einige wissenswerte Nachrichten übermittelt. Einige Neuheiten sind bereits fertiggestellt, aber man ist sich bei Sega noch nicht schlüssig, ob diese auch in



endgültige Version übernommen werden.

Da wäre zuerst mal das Debüt von Tails, dem zweischwänzigen, niedlichen Fuchs. Wie man hört, soll Tails gerade erst vier Jahre alt sein, damit wird Sonic fast schon zum Großvater mit seinen sechzehn Jährchen. Wir gehen mal davon aus, daß Tails für Sonic ist, was Luigi für Mario war, eine Art Sidekick, der sein eigenes Spiel nicht zusammenhalten kann, aber dafür noch mehr Charaktervielfalt in die Sonic Serie einbringt.

Dreh- und Angelpunkt der Story in Sonic 2 sind diesmal Zeitreisen. Sonic reist in die prähistorische Vergangenheit und bewegt sich von dort durch verschiedene Zeitepochen in Richtung Zukunft. Dabei trifft er in jeder Zone auf seinen alten Widersacher, den Doktor, der ebenfalls Zeitreisen unternimmt und dabei jedesmal Death-Eggs auslegt. Einige Spieler haben sich ja darüber beklagt, daß die Spiellänge von Sonic damals nicht ausreichte. Also eines ist sicher, in Sonic 2 braucht Ihr Euch darüber keine Sorgen zu machen. Das Original war lediglich 4Mbits, aber die Fortsetzung füllt eine 8Mbit Cartridge randvoll, also mehr Graphik, mehr Sound und mehr Gameplay.

Im Bereich Gameplay probieren die Programmierer momentan einige neue Elemente aus und nehmen sich dazu jede Menge Zeit. Im Gespräch sprich Arbeit ist unter anderem auch eine neue Angriffsbewegung – der sogenannte Side-Kick. Yup, Sonic wird zum Tier! Außerdem wird in der neuen Version vielleicht auch für Transport gesorgt, mit Hang-Glider und fahrbarem Untersatz bereits fertig programmiert. Natürlich sind auch alle Loops und andere Hindernisse der ersten Version wieder mit dabei, dazu noch der neue Rifle-Loop (siehe Bild).



ZWEI SPIELER!

Die größte Neuerung im Gameplay ist natürlich Tails. Obwohl scheinbar niemand bei Sega sagen kann, ob die fertige Version im simultanen Zwei-Spieler-Modus läuft, besteht kein Zweifel, daß man dort zumindest mit der Idee spielt. Wir zumindest haben life schon eine Spielstufe mit horizontal geteiltem Bildschirm gesehen, wo Sonic und Tails in ihren jeweiligen Bildschirmhälften mit irrsinniger Geschwindigkeit um die Wette rennen.

Apropos Geschwindigkeit, genau dafür ist Sonic ja schließlich berühmt, und die Fortsetzung ist aller Voraussicht nach noch schneller!

Eine weitere Durchbruchleistung ist die kontraststarke Vergrößerung des Sonic-Characters gekoppelt mit erweiterten Gesichtsausdrücken und Bewegungen, wenn Sonic in Action ist.

Wir haben bis jetzt nur eine einzige vollwertige Version von Sonic 2 gesehen, und zwar im Mai auf einer amerikanischen Messe. Dieses Spiel war lediglich eine nur geringfügig veränderte Erstversion, aber seit Mai ist die Entwicklung von Sonic 2 riesig vorangetrieben worden. Was wir bisher gesehen haben, sieht wirklich äußerst vielversprechend aus und wenn sich Sonic 2 in diesen Dimensionen weiterentwickelt, heißt es für Nintendo wieder einmal "zurück zum Zeichenbrett".



24. NOVEMBER!

DER SEGA SPEZIALIST

MEGA DRIVE

The Terminator	109.-
Alien 3	109.-
Double Dragon I	99.-
Lemmings	109.-
Side Pocket	109.-
Europ. Club Soccer	109.-
Twisted Flipper	a.A.
Aquabatic Games	a.A.
NHLPA Hockey 93	a.A.
Dragon Fury	99.-
Wheel of Fortune	a.A.
Green Dog	109.-
Dungeons& Dragons	139.-
Talmits Adventure	139.-
Bulls vs Lakers	124.-
USA Basketball	119.-

SUPERPREISE: MEGA DRIVE

Alex Kidd	59.-
Arn. Pal. Tourn. Golf	59.-
J.B. Douglas KO Box.	59.-
Last Battle	69.-
Moonwalker	59.-
Phantasy Star II	79.-
Phantasy Star III	79.-
Space Harrier II	69.-
Super Real Basketball	59.-
Revenge Of Shinobi	59.-
Jewel Master	69.-

MASTER SYSTEM

Wimbledon Tennis	99.-
Arcade Smash Hits	89.-
Ninja Gaiden	94.-
Chuck Rock	99.-
Marble Madness	99.-
Terminator	99.-
Tom & Jerry	99.-

GAME GEAR

Incl Sonic & Netzteil	329.-
Incl. Columns	279.-
Wimbledon Tennis	79.-
Chuck Rock	79.-
Monaco GP II	79.-
Spiderman	79.-
Paperboy	79.-
Marble Madness	79.-

SEGA MEGA DRIVE MAGNUM SET

DT. 1 Jahr Garantie inc. 2 Joypads & Sonic, Super Hang On, Column, World Cup.



379.-DM

Ab 3 Artikel Portofrei

"und das bei unserem bekannt schnellen Service"



Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01



SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät deutsch		279,–
Grundgerät mit Sonic		329,–
Grundgerät 4 Spiele + Pad		379,–
Joypad		49,–
Japan Adapter		29,–
ca. 150 Titel lieferbar		
Alien 3	us	109,–
Aquabatic Games	us	99,–
Arch Rival	us	99,–
Atomic Runner	us	99,–
Block out	us	59,–
Chuck Rock	us	109,–
Desert Strike	us	109,–
Dragons Fury	us	109,–
Dungeon & Dragons	us	119,–
EA – Hockey	dt	99,–
European Club Soccer	dt	119,–
Grand Slam Tennis	us	a. A.
Green Dog	us	99,–
Gynoug	jp	49,–
High Impact	us	99,–
Joe Montana 2	us	119,–
John Madden 92	dt	109,–
Jordan vs. Bird	dt	119,–
Lemmings	us	109,–
Megapannel	jp	39,–
Mercs 2	jp	79,–
Ms. Pac-Man	us	109,–
Mickey Mouse	jp	79,–
Olympic Gold	us	99,–

SUPER NES

Super NES incl. Mario	us	459,–
Super NES deutsche Version		329,–
Super Scope	us	149,–
Action Replay Pro		149,–
Castlevania 4	dt	129,–
Chessmaster	us	89,–
Dino City	us	129,–
F-Zero	dt	99,–
Mario Kart	us	139,–
Paperboy 2	us	99,–
Rampart	us	129,–
Robocop 3	us	129,–
R-Type	dt	99,–
Simpsons Nightmare	us	129,–
Street Fighter 2	us	159,–
Super Battle Tank	us	129,–
Super Bowling	us	129,–
Super Ghouls'n Ghosts	us	129,–
Super Soccer	dt	99,–
Super Tennis	dt	99,–
WWF Wrestling	dt	139,–

GAME BOY

Adventure Island	dt	69,–
Battletoads	us	69,–
Bubble Bobble	dt	69,–
Double Dragon 3	us	69,–
Ferrari GP	us	69,–
Jordan vs. Bird	dt	69,–
Metroid 2	us	59,–
Mickey's Dangerous Chase	us	75,–
Monopoly	us	69,–
NBA Allstar Challenge 2	us	69,–
Nemesis 2	dt	69,–
Parodius	dt	69,–
Q-Bert	us	69,–
Simpsons 2	us	69,–
Spiderman 2	us	69,–
Tiny Toon	us	69,–
Toxic Crusaders	us	69,–
Track and Field	dt	69,–
Turn and Burn	us	69,–
Ultima	us	69,–
WWF Stars 2	us	69,–

Video- und Computerspiele
Herzogstraße 2, 8000 München 40
Tel. (0 89) 344 388 Fax (0 89) 344 377
NEUERÖFFNUNG Kurwickstr. 2 · 2900 Oldenburg NEUERÖFFNUNG
Tel. (04 41) 1 22 33 Fax (04 41) 1 40 42
Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + 7,–

SEGA MEGA DRIVE

Paperboy	dt	89,–
Phantasy Star 2	us	119,–
Predator 2	us	99,–
Robinson's Basketball	us	99,–
Sidepocket	us	99,–
Simpsons	us	99,–
Splatterhouse 2	us	99,–
Smash TV	us	99,–
Super Monaco GP 2	jp	89,–
Tazmania	us	99,–
Terminator	us	119,–
Thunderforce 4	jp	119,–
Twinkle Tale	jp	119,–
Warsong	us	119,–
Wonderboy 5	us	119,–

SEGA GAME GEAR

Grundgerät deutsch		289,–
TV Tuner		195,–
Batterie Pack		85,–
Master Gear Conv.		49,–
Carry All Deluxe		39,–
Ax Battler	dt	69,–
Crystal Warrior	dt	79,–
Olympic Gold	us	75,–
Simpsons	us	75,–
Smach TV	us	69,–
Spiderman	us	75,–
Super Kick Off	us	85,–
Wimbledon Tennis	dt	75,–
Wonderboy 2	dt	85,–

HIGH SCORE GAMES

NES

Adventure Island 2	109,–
Bucky O' Hare	119,–
Castlevania 3	119,–
Double Dragon 3	119,–
Dragon's Lair	79,–
Empire Strikes Back	119,–
Four Player Tennis	99,–
Gremlins 2	89,–
Joe und Mac	99,–
Marble Madness	89,–
Mega Man 3	99,–
Mario 3	99,–
Parodius	119,–
Probotector 2	99,–
Star Tropics	99,–
Star Wars	109,–
Simpsons 2	119,–
Time Lord	89,–
Tom and Jerry	119,–
Tiny Toon	99,–
ZR-1	99,–

Neo Geo

Grundgerät RGB	699,–
Baseballstars 2	329,–
Fatal Fury	299,–
Last Resort	329,–
Robo Army	299,–
World Hereos	399,–

Achtung! Achtung! Achtung! Achtung! An- und Verkauf von gebrauchten Neo GeoSpielen. Immer gebrauchte Titel auf Lager.





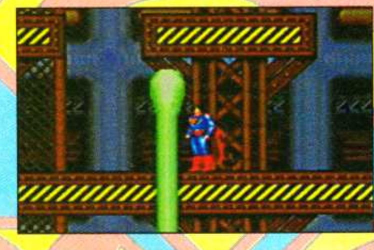
Es ist nicht das erste Mal, daß jemand die Idee hatte, einen berühmten Comic-Helden als Spiel auf den Markt zu bringen. Größen wie Batman, Spider-Man, Judge Dredd, Asterix und natürlich Mickey Maus und Donald Duck sind nur einige Beispiele. So ist es nicht weiter verwunderlich, wenn sich jetzt auch der kugelfeste Kryptonier in die Galerie digitalisierter Helden einreiht.

Ja, der Mann aus Stahl ist auf den Mega Drive gekommen und hat gleich die meisten seiner Erzfeinde mitgebracht – und natürlich einige seiner besten Freunde!

Maximus hat einige von Supermans Busenfreunden entführt und es liegt an Clark Kent alias Superman, diese wieder zu befreien, bevor ihnen Schaden zugefügt wird. Natürlich gehört auch Supermans Girlfriend Lois Lane zu den Entführten. Also halt Dich ran, damit wir auch bald ein paar Superbabies zu sehen bekommen!









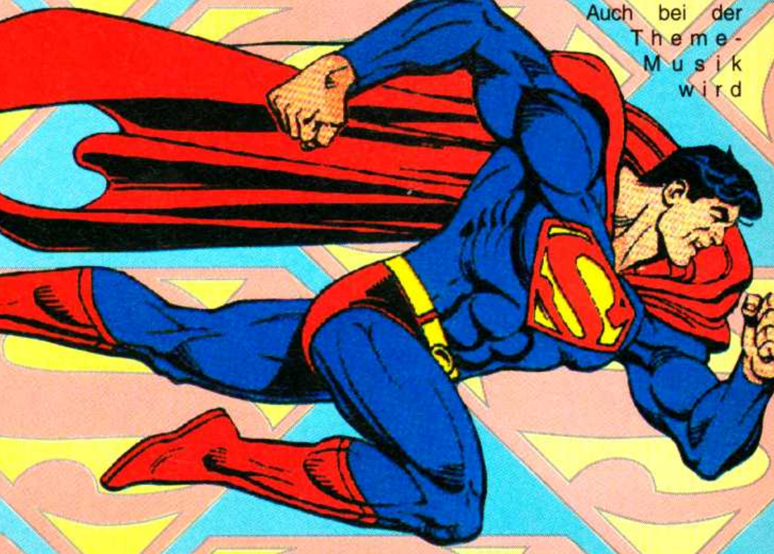
Superman beginnt mit einigen eindrucksvollen Animationssequenzen, die stärkste davon Clark Kents blitzschnelle Verwandlungsszene in der Telefonzelle. Die hochkarätige Aufmachung spiegelt sich auch in den Daily News Stories wieder, die jede neue Ebene einleiten.

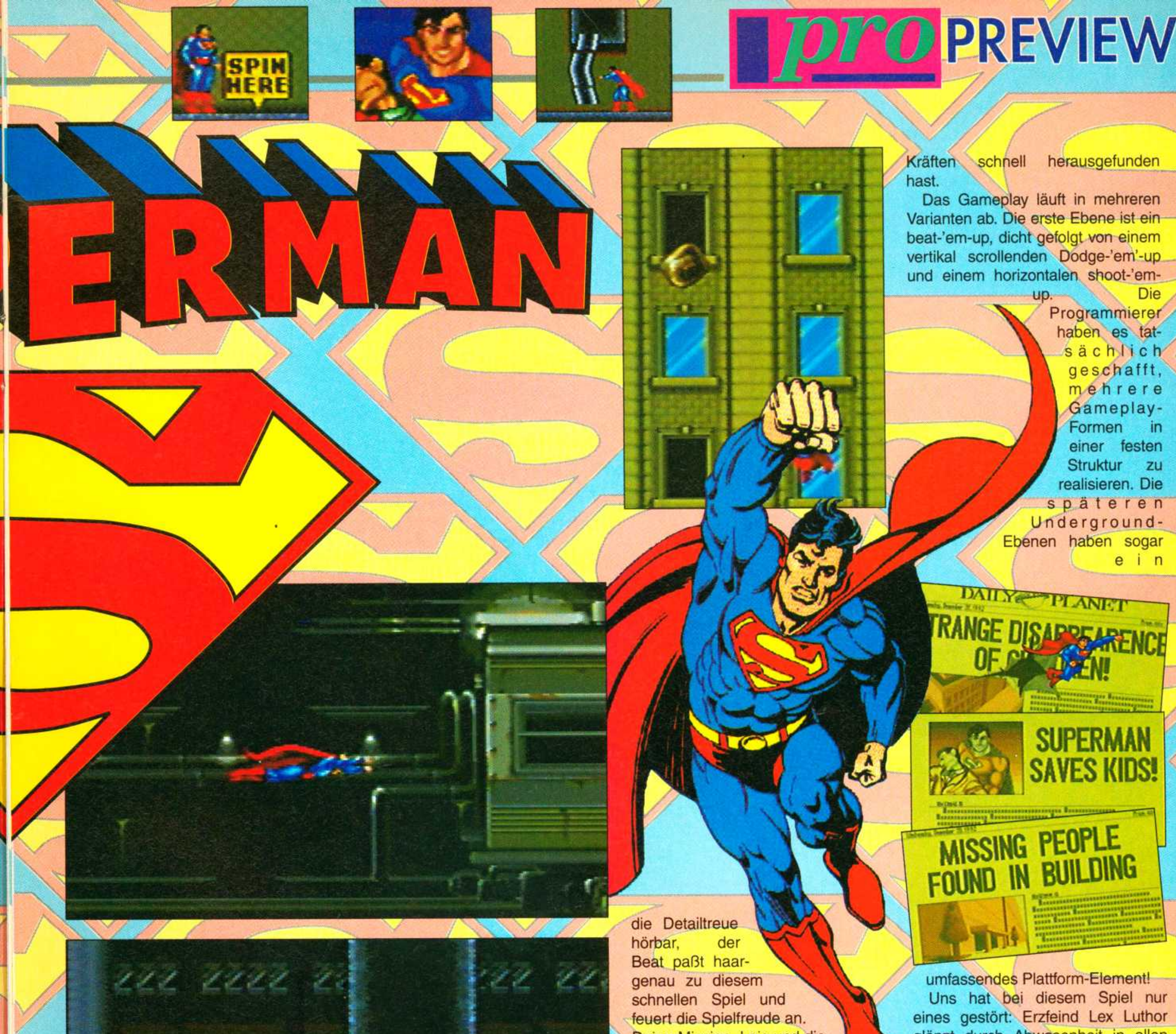
Bei den Graphiken in Superman kann man nur noch abschnallen, sie sind beinahe perfekt. Unser Held bewegt sich mit fast lebensechter Qualität über den Bildschirm und kann sich in fast alle Richtungen bewegen. Auch seine Superkräfte entsprechen dem Comic-Original, müssen aber in korrekten Szenario eingesetzt werden, wenn Du das Spiel beenden willst.

Die einzelnen Sets in Übergröße sind großartig gelungen, völlig realistisch im Design und Du erkennst sofort, was die Graphik darstellen soll. So erkennt man zum Beispiel in der Darstellung von Metropolis die Liebe zum Detail, mit detaillierten Hochhaus-Silhouetten und dem darunterliegenden Häusermeer.

Auch bei der Theme-Musik wird







die Detailtreue hörbar, der Beat paßt haargenau zu diesem schnellen Spiel und feuert die Spielfreude an.

Deine Mission, Lois und die anderen Kidnapping-Opfer zu befreien, büßt auch nach einigen Runden nichts an Dynamik an. Dynamik ist auch das Zauberwort, wenn man sich die Explosionen, Kollisionen, Schlaggeräusche und Superpower-Sounds, reserviert für den Hitzestrahl aus den Augen Supermans, anhört und ansieht.

Supermans Mission wird ständig von den Freunden und Gefolgsleuten von Maximus gestört. Diese Boys formen die knallharten Level-guardians, und knallhart heißt nicht mehr und nicht weniger als das! Alle besitzen Spezialwaffen, die meisten davon arbeiten auf Kryptonitbasis, ja Du hast richtig gelesen, Kryptonit. Die einzige Substanz im Universum, die unseren Helden in die Knie zwingen kann. Glücklicherweise hat jeder Bösewicht auch seine Achillesferse, die Du mit Deinen übermenschlichen Kräften schnell herausgefunden hast.

Das Gameplay läuft in mehreren Varianten ab. Die erste Ebene ist ein beat-'em-up, dicht gefolgt von einem vertikal scrollenden Dodge-'em'-up und einem horizontalen shoot-'em-up. Die Programmierer haben es tatsächlich geschafft, mehrere Gameplay-Formen in einer festen Struktur zu realisieren. Die späteren Underground-Ebenen haben sogar ein umfassendes Plattform-Element!

Uns hat bei diesem Spiel nur eines gestört: Erzfeind Lex Luthor glänzt durch Abwesenheit in allen Ebenen. Die Erklärung wird gleich mitgeliefert, so ist Luthor an einer Überdosis Radioaktivität gestorben (Autsch, selbst die größten kriminellen Genies scheinen manchmal zu vergessen, wie gefährlich Plutonium ist). Aber Gottseidank gibt es ja immer Nachfolger, die nur darauf warten, in die Fußstapfen ihrer Vorbilder zu treten, in diesem Fall den Prankster, Braniac, Metallo und Terraman, alle mit krimineller Energie, die einem glatt die Sprache verschlägt.

Wir waren schon nach wenigen Spieltagen mit einer Vorabversion extrem happy mit dem Gameplay, ungeachtet des hohen Schwierigkeitsgrades. Für den Uneingeweihten sieht das Spiel vielleicht harmlos und freundlich aus, aber der Schein trügt, unter der freundlichen Fassade lauert ein echter

PROFILE

SUPERMAN ● VIRGIN ● BALD ERHÄLTLICH	
FORMAT	8Mbit
EBENEN	5
TEIL VON SPIEL FERTIG	90%
ENTWICKLER	Sunsoft, Japan
FEATURES	kryptonit

NEW ZEALAND STORY

MASTER SYSTEM

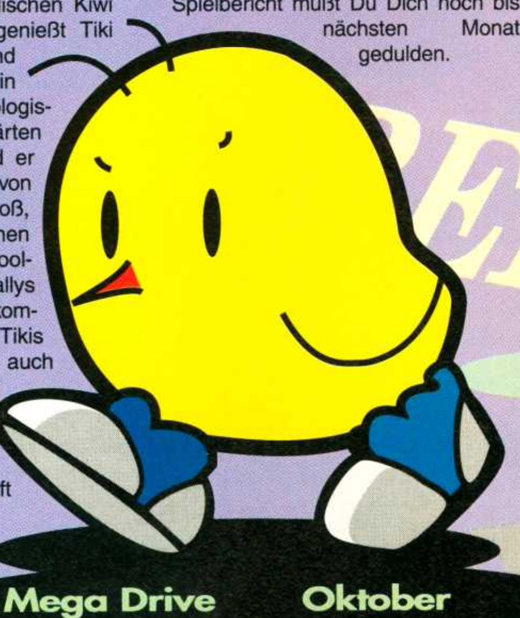


Laßt uns die Wahrheit schonungslos offenlegen – New Zealand Story gibt es schon seit Äonen. Fast jedes bekannte Computer- oder Konsolenformat hat eine adaptierte Version, ausgenommen Sega. Na ja, genau genommen ist das nur die halbe Wahrheit, denn es gab schon eine brilliante Mega Drive Version, aber die war aufgrund der japanischen Strategen nur über den Importhandel zu beziehen und hat heutzutage schon fast Liebhaberwert. Eine englische Version fehlte völlig, eigentlich merkwürdig, wenn man um den Beliebtheitsgrad des Spiels im Heimcomputer-Format weiß. Aber all das braucht Besitzer eines Master Systems bald nicht mehr zu kratzen, denn die gute alte Softwareschmiede Tecmagik, bekannt für ihre Konversionen von Populous oder Shadow of the Beast, schafft demnächst Abhilfe.

Hinter der Umsetzung stehen die Tecmagik-Hausprogrammierer Simon Freeman und Sidekick Karen Mangum. Die beiden haben es tatsächlich geschafft, alle Funktionen des großen Münzspiel-Bruders in das kleinere MS-Format zu quetschen. Offiziell werden für das Spiel nur 21 Level angegeben, aber wie schon in anderen Versionen hat Tecmagik einige Extra-Warps und versteckte Level eingebaut, damit Eure Wachsamkeit nicht nachläßt.

Die New Zealand Story derht sich um einen neuseeländischen Kiwi namens Tiki. Eben genießt Tiki noch die Ruhe und Abgeschiedenheit in einem der besten zoologischen Gärten Neuseelands, da wird er auch schon unsanft von Wally, dem üblen Walroß, aus seinen Träumen gerissen. Tiki ist ein cooler Junge und kann Wallys Abgesandten entkommen. Leider hatten Tikis Freunde, darunter auch Phee-Phee, Tikis Freundin, nicht so viel Glück. Jetzt werden sie und der Rest der Gemeinschaft in Zoos in ganz Neuseeland festgehalten. Wally möchte sich seine Gefangenen gerne als Kiwi-Suppe einverleiben, aber Tiki hat da andere Pläne und schwört, alle Gefangenen zu befreien.

Nimmt man als Maßstab die Bildschirmphotos, die wir zu Gesicht bekommen haben, kann man schon von einem massiven Plattform-Hit sprechen. Aber für einen detaillierten Spielbericht mußt Du Dich noch bis nächsten Monat gedulden.

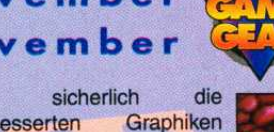


Mega Drive Oktober

INDY'S LETZTER KREUZZUG HALT AN





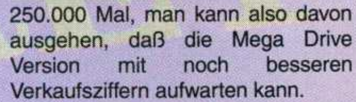


Mega Drive November
Game Gear November

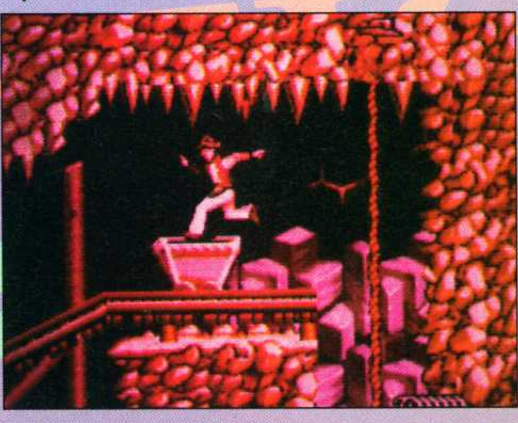
Der letzte Kreuzzug von Indiana Jones artet bestimmt zum längsten Kreuzzug seiner Art in der Geschichte der Menschheit aus. Immerhin ist es schon fast zwei Jahre her, seit der dritte Indy-Film in den Kinos lief und trotzdem ist der letzte Kreuzzug immer noch aktuell, diesmal als umgesetzte Arcade-Version für den Mega Drive unter der Flagge von US Gold.

Die 16-Bit Version kommt auf einer überdimensionierten 8-Bit-Cassette, enthält aber seltsamerweise nur 5 Level, während selbst die Game Gear Version mit 2 Mbit schon sechs Level besaß. Hauptschuldige für diesen Umstand sind sicherlich die verbesserten Graphiken und parallaxes Scrolling und vielleicht sind ja auch die Level größer als im Original. Eines ist aber jetzt schon sicher, es wird jede Menge digitalisierte Musik- und Soundeffekte geben und der Qualitätsstandard entspricht auch den strengsten Forderungen.

Die Version für das Master System verkaufte sich immerhin weltweit 250.000 Mal, man kann also davon ausgehen, daß die Mega Drive Version mit noch besseren Verkaufsziffern aufwarten kann.



Die Game Gear Version von US Gold hat sich verspätet und kommt jetzt zusammen mit der Mega Drive Version im November heraus. Apropos Verzögerung, das Erscheinungsdatum für die Game Gear Version von Out Run Europa und der Mega Drive Version von World Class Leaderboard ist ebenfalls auf November zurückgefallen.



BIG MACK AND MICK

Heißer Tip gefällig für das Frühjahr 1993? Wie wär's denn mit Mick and Mack: Global Gladiators von Virgin Games. Nun ja, zumindest war das der Name, als wir das Spiel zum letzten Mal sahen – immerhin hat der Name seit der Konzeption im Frühjahr 1992 schon siebenmal gewechselt.

Mick and Mack wird mit voller Unterstützung der McDonalds Restaurantkette programmiert, die hofft, damit ihr leicht angekratztes Image in Sachen Natur und Umweltschutz wieder aufzupolieren. Dazu gleich eine Fangfrage: Was haben Hamburger und das Ozonloch gemeinsam? Natürlich überhaupt nichts, aber Mick (der dunkelhäutige Junge) und Mack (der hellhäutige Junge) helfen Ronald McDonald dabei, unsere verdreckte Umwelt zu reinigen.

Du bewegst Dich auf Plattformen in vier massiven Levels und kannst die Feinde der Natur mit einer Art neutralisierender Lauge beseitigen (wie hieß bloß dieser Chemiekonzern, an dem ich diese Spritze mal ausprobieren möchte???). Leider besteht Dein Ziel nicht nur darin, alle Umweltverschmutzer zu killen, sondern die goldenen Bogenstücke zu sammeln, die zusammengefügt das McDonalds-Logo ergeben. Über die Anzahl der Stücke besteht im Moment noch keine Einigung, wahrscheinlich, weil das Spiel noch tief in der Entwicklungsphase steckt und Virgin gerade erst mit vorläufigen Gametests begonnen hat.



Anfang des Monats durften wir einen längeren, verstohlenen Blick auf Mick and Mack werfen und obwohl wir uns verpflichtet haben, unser Pokerface beibehalten, sind wir doch vorbehaltlos, vollkommen und total hingerissen von diesem launigen Spielchen. Am besten gefiel uns die Animation, allerdings ist die Masse der einzelnen Animationsrahmen schon fast zuviel fürs Herz – selbst Virgin hat bestimmt den Überblick verloren und weiß nicht mehr, wieviele zusätzliche Rahmen von den Bossen in den Vereinigten Staaten eingeschleust wurden.

Wir haben uns die schlechten Nachrichten für den Schluß aufgespart. Als voraussichtlicher Erscheinungstermin vorgesehen ist frühestens Februar 1993, allerdings könnt Ihr die Pros beim Wort nehmen – Dieses Spiel ist das Warten wert.

Mega Drive – Februar 1993 (Deutschland)

Master Systen Februar 1993 (Deutschland)

MEGA DRIVE MASTER SYSTEM

HUMANS

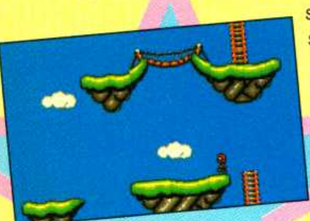
Setzt Eure Denkkappen auf, denn hier kommt *Humans*. Das Spiel schildert die Evolution der menschlichen Rasse, angefangen vom schleimigen Einzeller, der an Land kriecht, bis hin zum Höhlenmenschen. Aber hier stoppt die Entwicklung und kann nur mit Deiner Hilfe fortgesetzt werden.



Du steuerst unsere Vorfahren in jedem Level und mußt Sie dazu bewegen, mit Objekten oder untereinander zu agieren, um das Levelziel zu erreichen. Dieses Ziel ist normalerweise eine Landmarkierung, und erst wenn diese erreicht ist, kann die Evolution der menschlichen Rasse weitergehen.

Natürlich sind die Level mit Hindernissen vollgepackt, die mit Köpfchen oder tatkräftiger Entschlossenheit bewältigt werden müssen. So hast Du beispielsweise eine höhere Stufe mit Hilfe einer menschlichen Leiter zu überwinden oder mußt riesige Kavernen in Teamwork meistern. Jeder Level hat ein Hauptziel, das aber nur erreicht werden kann, wenn auf dem Weg dorthin alle kleineren und größeren Aufgaben oder Puzzle gelöst werden.

Humans macht durch kleinere, aber ausgezeichnet detaillierte Graphiken auf sich aufmerksam, die oft sogar Teil eines Puzzles sind. Zwischen den einzelnen Levels gibt es größere Animationen, die bildreich die weitere Evolution der menschlichen Rasse schildern. Der Humor ist hintergründig, so erläutert beispielsweise eine Animation die Entdeckung des Speers. Dabei tritt ein Höhlenmensch auf einen Ast und dieser macht ihm in Form einer Beule nachdrücklich seinen Verwendungszweck klar.



Der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Level reicht von idiotisch einfach bis extrem schwierig, vielleicht ein wenig an *Lemmings* angelehnt. Einige böse Zungen behaupten sogar, *Humans* sei genau wie *Lemmings*, aber wie haben das Spiel gesehen und diese Behauptung entbehrt jeder Grundlage.

Mit 100 Magnum-Levels ist *Humans* voll auf Kurs, um eines der anziehendsten und provozierendsten Spiele für den Mega Drive zu werden. Gute Nachrichten auch für Game Gear Besitzer. Eine GG-Version von *Humans* ist schon kurz nach Erscheinen der Mega Drive Version vorgesehen.

Da der Evolutionsprozeß weder beim Neandertaler noch beim Homo Sapiens halt gemacht hat, werkelt man bei Imagitec bereits an zwei Nachfolgespielen. *Humans in Space* versetzt die Menschheit in die Mitte der Galaxis, während sich im dritten Spiel alles um eine Art mechanischer Welt dreht. SEGAPRO hält Euch natürlich auf dem laufenden, mit einem vollen Spielbericht von *Humans* in einer der nächsten Ausgaben und Neuigkeiten zu den anderen beiden Spielen.

Mega Drive Herbst (Deutschland)

Game Gear Herbst (Deutschland)



RAGNAROK

Ragnarok ist prinzipiell ein Brettspiel, das auf einer alten Vikingerlegende basiert. In der Legende wird mit Ragnarok eine Zeit bezeichnet, in der sich alle Götter versammelten, um ein blutiges Kampfturnier abzuhalten. Das Turnier läutete das Ende der alten und die Geburt einer neuen Welt ein. Übrigens spielen die Norweger heute noch King's Table, das ebenfalls auf dieser Legende beruht.

Die Storyline ist recht einfach. Odin, einer der Götter, kann sich einfach nicht mit der Tatsache abfinden, daß der Termin für Ragnarok immer näher rückt und er vielleicht im Kampf abgeschlachtet wird. Er setzt sich also hin und konstruiert nach langem Grübeln ein Brettspiel mit dem Namen King's Table. Darauf befinden sich als Spielfiguren alle Götter, die an Ragnarok teilnehmen. Mit diesem Spiel bewaffnet steigt Odin auf die Erde herab und testet verschiedene, teilweise recht hinterhältige Turnierstrategien an den ahnungslosen Menschen.

Die grundsätzlichen Spielregeln sind recht einfach zu erlernen, aber um dieses Spiel zu meistern, braucht man sicherlich einige Jahre. Das Spiel selbst ist eine Mischung zwischen Schach und Go!. Das Brett wird in zwei gegnerische Zonen unterteilt. Die Felder jeder Zone sind ähnlich wie beim Schach mit Figuren besetzt, die unterschiedliche Kräfte besitzen. Gegnerische Figuren werden genommen, wenn es gelingt, die fragliche Figur ganz oder teilweise einzukreisen, je nach eigener Figurstärke. Gegner gibt es viele, aber Dein Hauptrivale ist Loki, ein anderer Gott, der die gleiche Idee hatte.

Das Brett wird dreidimensional dargestellt, die einzelnen Spielfiguren besitzen eine außerordentliche Detailtreue. Die animierten Sequenzen zeigen ganz deutlich, was die Gegner von Deinen Fortschritten halten. Du kannst wahlweise gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner spielen. Das Spiel bietet zahlreiche Optionen, die Dir den Einstieg erleichtern, so zum Beispiel Hilfe, Zug zurücknehmen und Zug wiederholen.

Eines der hervorragendsten Merkmale in diesem Spiel ist die animierte Szene, wenn eine Figur vom Gegner genommen wird. Die Sequenz zeigt die tatsächlichen Folgen des Zuges auf dem Schlachtfeld der Götter an. Die Schlachtszenen lassen nichts zu wünschen übrig und verleihen dem Spiel eine spezielle Atmosphäre.

Ragnarok ist bereits für den PC erschienen und die spezielle Mega Drive Version steht kurz vor ihrem Erscheinen. Meines Erachtens ist ein derartiges Spiel eine echte Rarität für den Mega Drive, die beiden einzigen anderen Brettspiele sind *Clue* und *Monopoly* und selbst ein simples Schachspiel ist bisher noch nicht zu haben. Damit schwingt sich *Ragnarok* automatisch zum Spitzenreiter in dieser Kategorie auf und wird es voraussichtlich auch noch eine ganze Weile bleiben.

Mega Drive Herbst (Deutschland)

MEGA DRIVE

THE VIKING CHILD

18 Monate nach der Veröffentlichung in den Formaten Amiga und Atari ST hat *Prophecy I: The Viking Child* nun endlich auch den Sprung zur Game Gear Konsole geschafft, und mit ein klein wenig Unterstützung von SEGAPRO auch zum Master System.



Ein Mann namens Brian ist die Hauptfigur in *Viking Child*, einem Plattformspiel der Sonderklasse. Brian kommt eines Tages nach Hause und findet sein Dorf völlig von einem bösen Wind zerstört vor. Doch damit nicht genug, außerdem hat jemand seine gesamte Familie entführt. Nun ist Brian aber ein Wikinger, der solche Sachen nicht einfach wortlos hinnimmt und er will dann auch denjenigen finden, der für sein Ungemach verantwortlich ist. Jemand läßt Brian wissen, daß die Wurzel seines Übels in Wallhalla, der Götterburg, zu suchen sei und Brian macht sich auf die Reise.

Das Spiel läuft über acht Level, in denen Brian auf unzählige Widersacher trifft, die ihm allesamt ans Leder wollen. Jeder Level wird von einem Guardian bewacht, der besiegt werden muß, um nach Wallhalla zu gelangen. Um Loki und seine Komplizen schließlich dingfest zu machen, mußt Du in der Rolle von Brian Schwerter, Zaubertränke, Schilde und Deine eigenen, kampferprobten Wikingerkünste einsetzen.



Wir haben eine Vorabversion der Game Gear Version gesehen und verraten keine Geheimnisse, wenn wir die Spielgeschwindigkeit mit einfach atemberaubend angeben. Außerdem ist bereits der Nachfolger mit dem vorläufigen Titel *Viking Child 2* in Arbeit. Es sieht ganz so aus, als ob man sich in der Softwareschmiede Imagitec nicht auf den Lorbeeren ausruhen will.

Master System Winter (Deutschland)

Game Gear Herbst (Deutschland)





Smash T.V.

In den vergangenen Jahren konnte sich das Multi-Player Shoot-'em-up *Smash TV* von Williams/Bally als eines der erfolgreichsten Münzspiele behaupten. Im Spiel mußten sich die Kandidaten ihren Weg durch ein mit tödlichen Fallen durchsetztes TV-Studio bahnen. Die Chancen, unterwegs den Geist aufzugeben, standen mehr als gut, allerdings konnten geübte Spieler auch zahlreiche Preise einsammeln. *Smash TV* wurde ein Hit und brachte im Laufe der Zeit Versionen für alle möglichen Homecomputer-Formate hervor. Jetzt kommt die neueste und vielleicht auch beste Version – für den Mega Drive.

Ziel des Spiels ist es, das Ende der Show zu erreichen, ohne vorher den Löffel abzugeben und dabei Toaser, Fernseher, Videos und soviel Geld wie möglich einzusacken. Und vergiß nicht, Du kannst zwar weglaufen, aber Du kannst Dich nicht ewig verstecken.

Schon wieder hat es Acclaim verstanden, allen anderen eine Nase zu drehen. So hat man es bei Acclaim wieder mal als erster geschafft, den Auftrag zur Umprogrammierung eines erfolgreichen Münzspiels einzuheimsen. Wie beim großen Bruder kommt *Smash TV* erst im Zwei-Spieler-Modus voll zur Geltung. Halte die großen Ballermänner bereit, dauerfeuere Deinen Weg durch endlose TV-Studios und zerstöre dabei alles und jeden, der Dir ans Leder will (Man sollte nicht glauben, was die ARD alles zu bieten hat, und Du sitzt in der ersten Reihe).

Das Original wurde von Probe für das Flying Edge Label von Acclaim konvertiert. Das Münzspiel gewann übrigens den begehrten AMOA-Preis, eine Auszeichnung für das innovativste Game, also ist der Erfolg für die Mega Drive Version schon so gut wie vorprogrammiert. Die zwei Spielfiguren sind etwas klein geraten, aber sind farbenprächtig ausgestattet und bestechen durch ihre Superanimation. Die Waffen können mit zahlreichen gefährlichen Extras aufgepowert werden, vom Raketenwerfer bis hin zu Granaten und Dreifach-Schüssen, um nur ein paar aufzuzählen.

Die Jäger sind ähnlich klein, aber perfekt geformt und unterscheiden sich vor allem durch Kontrastfarben und unterschiedliche Rüstungen. Diese Typen verlieren keine Zeit mit langen Vorreden, sondern kommen ohne Umweg zu Dutzenden auf Dich losgestürmt. Gottseidank ist der Intelligenzquotient ähnlich klein geraten wie die Spielfigur und so kannst Du die Gegner leicht bekämpfen, aber viele Hunde sind des Hasen Tod. Andere zwielichtige Gestalten sind unter anderem Mr. Shrapnel, der sich selbst in die Luft sprengt und Dich dabei mit glühendheißen Granatsplittern übersät (keine nette Erfahrung) oder riesige Levelguardians in Form einer Kobra, die aus dem Fußboden aufsteigen und ihr Gift auf Dich abspritzen.

Mit Musikuntermalung und Toneffekten hat sich Probe offensichtlich besonders viel Mühe gemacht. Der hochgradig rythmische Beat läßt den Puls höherschlagen, bevor Du überhaupt angefangen hast und auch die digitalisierte Sprachausgabe sowie Explosions- und Schußgeräusche sind nicht von schlechten Eltern.

Hier in der Hauptarena läuft die Action ab. Dein Kumpel und Du sind auf dem besten Weg, von bösartigen Gestalten überrannt zu werden.

Alles was recht ist, der Ein-Spieler-Modus ist schon eine tolle Sache, aber im Zwei-Spieler-Modus scheint Smash TV förmlich auf dem Bildschirm zu explodieren. Frei nach dem Motto "Ich halte Dir den Rücken frei und Du mir" läßt es sich immer noch am besten spielen, denn als Einzelgänger stehen die Chancen nicht besonders gut, das Endziel zu erreichen – Überleben.

PROFILE

SMASH TV ● FLYING EDGE ● OKTOBER

FORMAT	4Mbit
SPIELER	2
ENTWICKLER	Probe
FEATURES	Teamplay

GADGET TWINS

MEGA DRIVE

Mit einem Staraufgebot an Games, darunter Vanna White, den American Gladiators und Brian (noch nie gehört von dem Mann!) versucht nun auch der amerikanische Software-Gigant Gametek, sich eine große Scheibe vom britischen Sega-Kuchen abzuschneiden, und das gleich in allen Formaten.

Natürlich könnte man jetzt annehmen, daß ein nationalbewußtes Softwarehaus, noch dazu, wenn es derartig bekannt ist, seine Programmentwicklung auch ausschließlich von amerikanischen Programmierern in die Mache nehmen läßt, aber weit gefehlt. Die zuvor genannten Spiele kommen allesamt aus der Hexenküche des geheimnisumwitterten UK-Programmierteams Imagitec.

Womit wir wieder bei der Frage wären: Wer ist überhaupt Imagitec? Was macht Imagitec? Wo kommt Imagitec her? In einem SEGAPRO Exklusivbericht lassen wir jetzt die Katze aus dem Sack und bringen Euch die ersten Bilder einer völlig neuen Gameserie, die drauf und dran ist, wie eine Bombe auf der Sega-Szene einzuschlagen.

Bereite Dich schon mal seelisch vor, denn was folgt, ist absolut irre. Vergiß alle bisherigen Shoot-'em-ups und Beat-'em-ups, denn die Gadget Twins sind hier, um die Game-Welt im Sturm zu nehmen.

Die Gadget Twins sind besser bekannt unter ihren richtigen Namen Bop und Bump. Beide leben im Königreich Gadget und dienen dort als treue Untertanen ihrem König Gadget. Leider hat ein häßlicher kleiner Gadget namens Thump des Königs Gadget Gem gestohlen. Der König läßt sofort die Gadget Twins herbeirufen und gibt ihnen die Aufgabe, die gestohlene Gadget Gem wieder herbeizuschaffen. Und damit beginnt für die beiden Zwillinge die Adventure ihres Lebens.

Gadget Twins ist ein wohltuender Unterschied zu allem, was wir bisher in die Finger bekamen. Nur ein einziger Blick auf das Bildschirmgeschehen mit seinen einnehmenden Graphiken und witzigen Stunts überzeugt auch den kritischsten Betrachter, daß hier eine neue Ära ihren Lauf nimmt. Selbst die Gewaltszenen entbehren nicht einer gewissen Komik. Falls es Dich antörnt, Deinen Kumpel mit einem Hammer platt zu schlagen, dann ist dieses Spiel mit Sicherheit die erste Wahl

Du steuerst beide Zwillinge auf ihrem Weg durch die 12 Levels. Was sich Dir dabei in den Weg stellt, wird mit Hammer oder Schießeisen niedergemacht. Wenn Deine Gegner sterben, hinterlassen Sie Geld, mit dem Du dann in den Shops a lá *Fantasy Zone* Deine Megawaffen einkaufen kannst.

Für die Graphiken fällt einem wirklich nur ein Wort ein – Lebendig. Keine komplexen Farbstrukturen, nur einfache Primärfarben, die herausragen wie Kanzler Kohl im Nudistencamp. Alle Spielfiguren sind größer als gewöhnlich, einige sogar riesig, und die Animation ist Fun hoch drei.

Die Musik, wie könnte es anders sein, ist mehr fröhlicher Natur. Die Soundeffekte besitzen ebenfalls einen jovialen Buzz und machen so die Spielerfahrung noch erlebenswerter.

Selbstverständlich wurde auch an die Zwei-Spieler-Option gedacht, allerdings können die Spieler als besonderer Clou gegeneinander oder gemeinsam antreten. Im letzteren Fall läßt Du Deinen Mitspieler beispielsweise jede Menge Geld einsammeln und bringst ihn dann mit einem Hammerschlag um die Ecke, um sein Geld zu kassieren.



PROFILE — GADGET TWINS ● GAMETEK ● TERMIN OFFEN

FORMAT	8Mbit
ENTWICKLER	Imagetic
PROGRAMMIER TEAM	Carl Wade, Nigel Cook, Steve Noake, Peter Goldsmith
BESONDERHEITEN	teamplay, versus







WIE DAS LEBEN SO SPIELT...

In einem *weiteren* SegaPro Exklusivbericht haben wir uns mit Imagitec zusammengetan, um Euch eine neue, bahnbrechende Artikelserie präsentieren zu können. Wie man hört, laufen zur Zeit bei Imagitec mehrere Entwicklungsprojekte auf Hochtouren, darunter auch einige neue Spiele für Mega Drive, Master System und Game Gear.

SegaPro ist natürlich wie gewohnt Live dabei, nur diesmal gehen wir noch weiter ins Detail, wir lassen Euch nämlich in den nächsten Monaten am kompletten Werdegang eines Computer-Spieles teilhaben, von der Konzeption über das Design- und Entwicklungsstadium bis hin zum fertigen Produkt, das schließlich in Amerika und Großbritannien in die Läden kommt.

Wir beginnen diese Serie in der nächsten Ausgbe von SEGAPRO, aber eines steht schon jetzt fest: Noch nie standen Euch so viele Hintergrundinformationen über ein Sega-Spiel zur Verfügung.

Das Spiel hat insgesamt sechs Level. Gute Spieler können pro Level eine Bonusrunde erzielen, vorausgesetzt, sie werden mit den zwei Guardians fertig. Das vorhandene Waffenarsenal grenzt schon an Ironie, von riesigen Hämmern und Gewichten bis hin zu einem überdimensionalen Boxhandschuh und einem hydraulischen Hasen(!). So ist es nicht weiter verwunderlich und sicherlich auch ein beabsichtigter Effekt, wenn der Spieler meint, in einem Zeichentrickfilm mitzuwirken.

Eines ist jedenfalls garantiert: *Gadget Twins* zaubert selbst dem mißmutigsten Zeitgenossen ein Lächeln auf die Lippen. Falls es irgend etwas abstraktes oder ausgefallenes zu erleben gibt, findest Du es sicherlich in diesem Spiel.

Der genaue Auslieferungstermin für *Gadget Twins* stand bei Drucklegung noch nicht hundertprozentig fest. Du bist einer der ersten, die Screenschots und Spielbeschreibung exklusiv zu Gesicht bekommen, denn obwohl das Spiel zuerst in Amerika auf den Markt kommt, war selbst die amerikanische Szenenpresse nicht auf dieses Bilderfest eingeladen.

In Amerika, der voraussichtliche Erscheinungstermin ist September, demnach müßtest Du die britische Version, wenn alles glatt läuft, noch vor Weihnachten bestaunen können – und Du wirst staunen.....

WER ZUM TEUFEL IST...
IMAGITEC?

Vielen von Euch ist der Name Imagitec sicher noch nie untergekommen aber bestimmt habt Ihr, ohne es zu wissen, schon das eine oder andere Mal Euren Spielspaß mit dem hervorragenden Material dieser Firma gehabt. Immerhin hat Imagitec im Laufe der Zeit über 50 Games im Heimcomputerformat entwickelt, darunter so bekannte Versionen wie *Ferrari Formula One, Fiendish Freddy, Airborne Ranger, Double Dragon* und *Pit-Fighter* (für den Atari 7800!). Jetzt will die Firma auch den lukrativen Gamekonsolen-Markt für sich erobern.

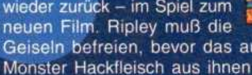
Momentan entwickelt Imagitec Games für den Lynx, Game Boy, SNES und natürlich für alle drei Sega Formate, ganz zu schweigen von geplanten Projekten im zukunftsträchtigen CD-Format. Mit Geschäftsstellen in den USA und Großbritannien ist es eigentlich bombensicher, daß Ihr schon in absehbarer Zukunft mehr von dieser Firma hören und sehen werdet, ganz besonders natürlich in Eurer SegaPro.

SPRENGSTOFF FÜR DEN WINTER



Hast Du einen Sega? Willst Du wissen, was bald abgeht in der Szene? Keine Sorge, denn wir haben die Insiderinformationen für Spiele in der Mache, selbst wenn der Hersteller glaubt, sie seien noch Top Secret.





ALIEN 3
Flying Edge
Ripley und das Alien sind wieder zurück – im Spiel zum neuen Film. Ripley muß die Geiseln befreien, bevor das außerirdische Monster Hackfleisch aus ihnen macht. Und dann ist da zum Schluß noch die riesige Mutter Alien – ein monströser Spielspaß.

ANDRE AGASSI TENNIS
Tecmagik
Der neue "Flegel" im Tennissport kriegt endlich sein eigenes Spiel. Alles da – vom Tournament bis zum Einzelspiel mit oder gegen acht Gegner. Superanimation garantiert.

DIE HARD
Grandslam
Der vorgesehene Termin zur Veröffentlichung war eigentlich März, aber die Sega Leute haben es Bruce Willis nicht gerade leicht gemacht, was die Spielqualität angeht. Aber keine Sorge, Ihr könnt die Geiseln schließlich doch aus Nakatomi raushauen.

DOUBLE DRAGON
Virgin
Der Klassiker unter den "beat-'em-up" Automatenspielen kommt endlich auch für die Game-Konsole. Virgin hat das Original mit diesem Alleskönner richtig aufgemotzt, mit allem was dazugehört.

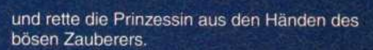
HUMANS
Gametek
Kannst Du die menschliche Rasse noch retten in diesem ungewöhnlichen Abenteuerspiel? Der Stil erinnert ein bißchen an Lemmings, Du steuerst die Spielfiguren ungeachtet aller Hindernisse in Sicherheit.

MARBLE MADNESS
Domark
Das klassische Arcadespiel endlich auch für die Game-Konsole. Steuere die Murmel durch das Labyrinth, wobei Du allen Hindernissen ausweichen mußt. Das Spiel wurde mit allen Ebenen des Automatenspiels umgesetzt.

PAPERBOY
Domark
Noch ein Münzspiel für die Game-Konsole. Du mußt Deine Zeitungskunden bei Laune halten, sonst ist es vorbei mit Deinem Job. Sind die Kunden allerdings gar keine Kunden, werden aus Deinen Zeitungen tödliche Waffen.

POPILS
Domark
100 Ebenen absoluter Puzzle-Höchstgenuß. Bewege oder zerstöre die Blöcke, um das Mädchen zu retten. Besitzt als besonderen Clou einen Karteneditor, mit dem Du Deine eigenen Ebenen aufbauen kannst.

PRINCE OF PERSIA
Domark
Starke Animation und packendes Gameplay. Dieses Adventurespiel war bisher in jedem Format ein absoluter Hit. Fechte Deinen Weg durch die Palastwachen



und rette die Prinzessin aus den Händen des bösen Zauberers.

ROBIN HOOD: PRINCE OF THIEVES
Virgin
Robin und seine Leute treten wie im Film gegen den Sheriff von Nottingham an – frei nach dem Motto "beklaue die Reichen und beschenke die Armen". Ganz nebenbei heiratest Du natürlich auch noch die Maid Marian.

SMASH TV
Flying Edge
Das Williams Automatenspiel wagt den Sprung zur Game-Konsole. Ein neuartiger Spielspaß bringt uns eine neue Spielerart. Frenetische Metzeleien in echter Arcade-Tradition.

SONIC 2
Sega
Noch mehr Ebenen, Mammutgraphiken, neue Spielfiguren und vielleicht sogar Zwei-Spieler Modus. Im Großen und Ganzen zwar ähnlich wie das Original – aber das hat ja Mario auch nicht gestört, oder?

STRIDER 2
US Gold
Der Nachfolger für das großartige Capcom Game, das vor über einem Jahr explosionsartig die Szene überrollte. Diesmal kämpfst Du gegen neue Gegner und hast mehr Firepower.

TERMINATOR II: THE ARCADE GAME
Flying Edge
Du weißt schon, wer zurück ist. Dieses Spiel ist die umgesetzte Version einer populären Arcade-Version des Films. Diesmal muß Arnold "Terminator" den kleinen John Connor mit allen Mitteln vor der todbringenden Maschine T-1000 in Sicherheit bringen.

WHEEL OF FORTUNE
Gametek
Bis zu vier Spieler können bei diesem "Glücksrad" Spiel mitmachen. Über 4000 Puzzle bringen auch den abgeklärtesten Spieler ins Schwitzen. Ein kleiner Tip: Tretet gegen Freunde an, oder die Konsole macht Euch das Leben schwer.



ADVENTURES OF WILLY BEAMISH
Sierra



Komikadventure mit dem Held Willy, seiner neurotischen Schwester, seiner beknackten Mutter, dem frustierten Vater, und nicht zu vergessen, dem toten Großvater, der noch gar nicht weiß, daß er tot ist.

BATMAN RETURNS
Sega
Das Spiel zum Kassenschlager des Jahres. Spiele den Detektiv und knallharten Verbrechensbekämpfer im Fledermauskostüm. Versauere Pinguin und Catwoman die Freude am hartverdienten Zaster.

BLACK HOLE ASSAULT
Bignet



Du mußt wieder einmal die Erde vor den dunklen außerirdischen Mächten

retten, mit Deinen surrealen cybernetischen, anthropomorphischen Maschinen. Knackiger "shoot-'em-up" Spaß mit eindrucksvollem CD Soundtrack.

CHUCK ROCK
Sony Imagesoft
Schon die Mega Drive Version ist ein Erlebnis für sich. In der voluminösen CD Version gibt es bestimmt noch mehr aktionsgeladene Animationsszenen mit super Musikuntermalung.

DUNGEON MASTER: SKULL KEEP
JVC

Ein Säbelrassler erster Güte hat seinen zweiten Frühling mit dieser Neuversion eines Klassikers. Erkunde riesige Höhlen und kämpfe mit den feindseligsten Kreaturen, die es je gab.

EYE OF THE BEHOLDER 2
US Gold
Noch ein Versuch, das Gamefeeling des Dungeon Master einzufangen. Die Amiga Version konnte bereits beachtliche Erfolge für sich erzielen, und es sieht fast so aus, als würde die CD Version mit den atemberaubenden Spielszenen auch ein echter Renner..

HEIMDALL
JVC
Du übernimmst die Rolle des Heimdall, einem Normannenboss, der von den guten Göttern ausgewählt wurde, um die Kräfte des Guten vom Bann der bösen Götter zu befreien. Wieder eine Umprogrammierung des Amiga Gamehits.

HOOK
Sony Imagesoft
Steven Spielbergs neueste Phantasiestory von Peter Pan und dessen Kindheit ist bestimmt das Spiel für farbensüchtige, mit zahlreichen naturgetreuen Vorlagen aus dem Originalfilm und ätzenden Soundtracks.

INTERAKTIVE MUSIC VIDEO
Sony Imagesoft
Karaoke hält seinen Einzug auf CD, sagt also nicht, wir hätten Euch nicht gewarnt. Trotzdem, es ist erfrischend zu sehen, daß jemand den Mumm hat, mit diesem großartigen Format zu experimentieren. Sicherlich wird das ein Partyspaß erster Güte.

KINGS QUEST V
Sierra
Stelle Dich den Geheimnissen des dunklen Zauberwaldes, während Du die königliche Familie vor dem sicheren Tod rettest. Das Spiel ist ein technologischer Durchbruch in der Animation von Filmsequenzen.

LEISURE SUIT LARRY
Sierra

Der größte Anti-Held aller Zeiten schlägt auch auf der Mega CD zu. Zum Zug kommen heißt hier bestimmt nicht, daß Du Punkte bekommst. Die Girls warten ja nur darauf, aber Du mußt schon die richtige Anmache draufhaben.

MIXED UP MOTHER GOOSE
Sierra

Hier ist was für die Kleinen. Hilf Mother Goose, die durcheinander gekommenen Kinderreime wieder zusammenzusetzen. Mit diesem Lernspiel können jüngere Kinder Spaß haben und gleichzeitig eine Menge lernen.

MONKEY ISLAND
JVC
Ahoi, Ihr Landratten. schlüpft in die Rolle des Guybrush Threepwood und befreit die Welt vom bösen Piraten Le Chuck. Ganz nebenbei lernt Ihr noch das Piratengeschäft von der Pike auf. Ungeheurer Spielspaß in dieser umprogrammierten Amiga und PC Version.

OUT OF THIS WORLD
Virgin
Dein Partikelbeschleuniger-Experiment läuft schief und schleudert Dich in eine andere Dimension. Den Weg nach Hause versperren Dir Monster aus der Vergangenheit und schreckliche Außerirdische.

PIT-FIGHTER II
Tengen
Verdiene Dir Deine Sporen als Kämpfer, bis Du dem Ultimate Warrior gegenüberstehst. Ein Kombatspiel der Extraklasse, bei dem nur eine Regel gilt: Es gibt keine Regeln!

POLICE QUEST 3
Sierra
In einem Rechtsstaat mußt Du als Polizist die Gesetze befolgen, selbst wenn üble Gangster wie der Bruder von Jesse Bains Rache an Deiner Familie geschworen haben. Großartige Graphiken und brutale Aktion im Preis inbegriffen.

PRINCE OF PERSIA
JVC
Animation der Spitzenklasse ist garantiert in diesem aktionsgeladenen Adventurespiel, wenn Du Dir Deinen Weg aus den Palastkerkern bahnen mußt, um die Prinzessin zu retten.

RBI BASEBALL 4
Tengen
Endlich kannst Du eines gutes Baseballspiel auf CD spielen. Suche Dir Dein Team aus und mache den Homerun auf dem Weg zum Spiel um die Weltmeisterschaft. Supergraphiken, realistische Standbilder und exzellenter Sound im Überfluß.

SONIC 2
Sega

Wohl das am sehnsüchtigsten erwartete Spiel aller Zeiten. Dieses brandneue Sonic Abenteuerspiel feuert mit Sicherheit die Phantasie von Millionen an, wenn es schließlich erscheint.

SPACE QUEST IV
Sierra

Du bist Rober Wilco, der zusammen mit seinen Time Rippers der Sequel Polizei immer einen Schritt voraus sein muß. Dein dreidimensionaler Trip führt Dich durch die ganze Galaxis. Ein Spaceadventure mit komischen Einlagen.

STELLAR 7
Sierra

Battlezone für die neunziger Jahre. Du übernimmst die Führung des Raven, einem ultramodernen Panzer. Deine Gegner befinden sich auf sieben unterschiedlichen Planeten. Völlig überarbeitete Version, ein knalliges Spielvergnügen selbst für Leute, die das Vorgängerspiel kennen.

THE TERMINATOR
Virgin
Diese erweiterte Mega Drive Version hat zahlreiche neue Ebenen, Digitalsound und echte Filmszenen aus dem gleichnamigen Film. Rette Sarah Connor und damit die Welt vor dem Terminator, der perfekten Kampfmaschine.

TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME
Flying Edge

Die CD Version des Münzspiels. Endlich kannst Du als Arnold Deine Muskeln spielen lassen, um den jungen John Connor vor dem todbringen T-1000 Superroboter zu retten. Auch dieses Spiel ist mit zahlreichen echten Filmszenen vollgepackt.

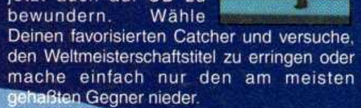
THE THIRD WORLD WAR
Bignet
Übernimm das Kommando einer Panzersquadron im Krieg, der alle Kriege für immer beendet. Konventionelle Kriegführung in Europa und dem mittleren Osten nimmt mit diesen Schlachtszenen eine neue Dimension an.

THUNDER STORM
Renovation
25 Minuten Animation läuten die Ankunft für dieses Aktiongame ein. Dein Kampfhubschrauber muß ein feindliches Fort wegblasen, sicherlich keine leichte Aufgabe, aber schließlich fliegst Du ja auch eine der modernsten Killermaschinen aller Zeiten.

ULTIMA NEWWORLD
Sega
Unsere Quellen sind am rotieren, denn hier kommt aller Voraussicht nach eines der aufwendigsten Spiele im CD Format. Knüpft an die Vorgängerversionen für andere Formate an und kann bestimmt schon kurz nach dem Erscheinen auf eine zahlreiche Gefolgschaft zählen.

WOLF CHILD
JVC

Du mußt Dich auf die Suche nach dem magischen Heiltrank begeben, der verhindert, daß Du Dich bei Vollmond in einen Werwolf verwandelst. Intensive Aktion, als übernatürliche Mächte mit ins Spiel kommen.

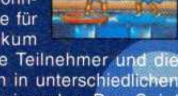
WWF MEGA WRESTLEMANIA
Flying Edge

Die Stars der WWF sind jetzt auch auf CD zu bewundern. Wähle Deinen favorisierten Catcher und versuche, den Weltmeisterschaftstitel zu erringen oder mache einfach nur den am meisten gehaßten Gegner nieder.

YOUNG INDIANA JONES
Sony Imagesoft
Besuche den jungen Indiana Jones, bevor er seine archäologische Karriere begann. Du mußt als Indy einen erst kürzlich entdeckten Spionagering auffliegen lassen. Heißes, aktionsgeladenes Adventurespiel.



AMAZING TENNIS
Absolute Entertainment

Ein Spiel, und schon hat sich Deine Meinung über Tennissimulatoren geändert. Allerdings braucht es einige Zeit, bis man sich an den Blickwinkel über die Schulter des Spielers gewöhnt hat.

AMERICAN GLADIATORS
Gametek

Eines der außergewöhnlichsten Spiele, das je für das Fernsehpublikum erfunden wurde. Die Teilnehmer und die Gladiatoren kämpfen in unterschiedlichen "Spielarten" gegeneinander. Das Spiel enthält alle Charakter der Fernsehserie.

ANDRE AGASSI TENNIS
Tecmagik
Nach Jahren ohne Tennisspiele in Sicht drängeln sich die Simulatoren jetzt auf der Szene. Hier wird das Match aus dem Blickwinkel des Kommentators gespielt. Alles in allem empfehlenswert.

ARIEL: THE LITTLE MERMAID
Sega

Die rührselige Geschichte der kleinen Meerjungfrau Ariel, die gegen den Fluch der bösen Ursula kämpft, um Ihr Volk und das Unterwasserreich zu retten.

B-BOMB
Sega
Tiere sind die Stars in diesem etwas ausgefallenen Spiel. Die Tiere fallen über Außerirdische her, um diese zu vernichten. Außergewöhnlich im Spielgeschehen: Du kannst als Bulldogge, Schwein oder Kuh kämpfen, aber ansonsten ist es wieder das Lieblingsthema Erde gegen Außerirdische.

BATMAN RETURNS
Sega
Batman kämpft gegen Penguin und Catwoman im Spiel zum Film. Nur eine Kreuzung zwischen

Arcadeaktion und detektivischem Spürsinn kann Gotham City vor dem üblen Duo retten.

BATMAN: REVENGE OF JOKER
Sunsoft
Der maskierte Crusader gegen das organisierte Verbrechen hat ein Comeback, allerdings auch sein Erzfeind, der Joker. Die beiden treten wieder gegeneinander an, um zu sehen, wer der Herrscher von Gotham City ist.

BIO HAZARD BATTLE
Sega
"Shoot-'em-up" Arcadeaktion von Sega. Kämpfe Dir Deinen Weg durch die horizontal scrollenden Multi-Ebenen. Nichts, was einen vom Hocker reißen würde.

SEGA pro

SPRENGSTOFF FUR DEN WINTER

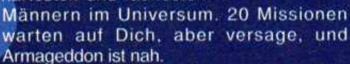
BOWLING
Mentrix

Ein populärer Volkssport in den USA, bei dem bis zu vier Spieler gleichzeitig in den Bowlingbahnen spielen, um Bowlingkönig zu werden. Also dann mal los, gut Holz.

BREACH
Treco

Du bist der Kommandeur der Space Marines, den härtesten und rauhesten Männern im Universum. 20 Missionen warten auf Dich, aber versage, und Armageddon ist nah.





CAPTAIN AMERICA & THE AVENGERS
DataEast



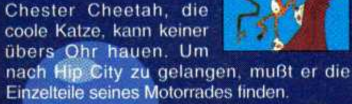
CM&TA basierte auf den Charactern der gleichnamigen Marvel Comic Serie und war ein überwältigender Hit in allen Spielhallen. Supergraphiken, erstklassige Action und Simultanmodus für zwei Spieler lassen dieses Spiel sicher auch bei uns zu einem Knüller werden.

CHAKAN: THE FOREVER MAN
Sega



Im Dunkeln werden die Alpträume für unseren Helden Chakan zur Realität. Glücklicherweise ist er in der Lage, sein Schwert wie kein zweiter zu schwingen und hat auch noch Dich, um ihn wieder ins Licht zurückzuführen.

CHESTER CHEETAH
Kaneco



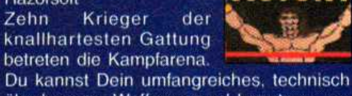
Chester Cheetah, die coole Katze, kann keiner übers Ohr hauen. Um nach Hip City zu gelangen, mußt er die Einzelteile seines Motorrades finden.

CLUE
Parker Brothers



Spiele mal Cluedo auf dem Mega Drive. Das Spiel benutzt zwar das traditionelle Brett, setzt aber zur Spannungsuntermalung wirkungsvolle Animationen, spärische Soundeffekte und edle Musik ein. Neue Mysterien warten in jedem neuen Spiel auf Euch.

DEATH DUEL
Razorsoft

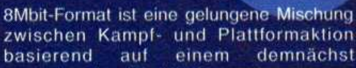


Zehn Krieger der knallhartesten Gattung betreten die Kampfarena. Du kannst Dein umfangreiches, technisch überlegenes Waffenarsenal benutzen, um den anderen den Garaus zu machen. Dieses Spiel fällt hundertprozentig in die Sparte "Blut und Schweiß".

EVANDER HOLYFIELDS REAL DEAL BOXING
Sega

Konstruiere Dir zur Abwechlung mal Deinen eigenen Faustkämpfer, und wenn Du glaubst, er ist hart genug im Nehmen und gut genug im Austeilen, lasse ihn gegen den Schwergewichts-Weltmeister antreten – im Weltmeisterschaftskampf des Jahrhunderts. Manche Graphiken zoomen in und machen den Fight noch brutaler.

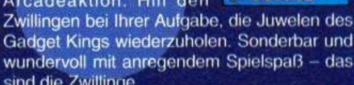
EX MUTANTS
Sage's Creation

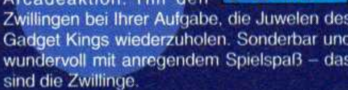


Dieses Spiel im 8Mbit-Format ist eine gelungene Mischung zwischen Kampf- und Plattformaktion basierend auf einem demnächst erscheinenden Komikheft. Den eifrigen Spieler erwarten Scrollaction in acht Richtungen und zahlreiche Multiebenen.



GADGET TWINS
Gametek





12 Ebenen verrückte Arcadeaktion. Hilf den Zwillingen bei Ihrer Aufgabe, die Juwelen des Gadget Kings wiederzuholen. Sonderbar und wundervoll mit anregendem Spielspaß – das sind die Zwillinge.

GEMFIRE
Koei



Deine Mission ist es, die sechs fehlenden Juwelen in die Gemfire-Krone einzusetzen und damit die Welt zu vereinigen. Bei Deiner Suche begegnest Du legendären Kreaturen und Zauberern, von denen Dir einige helfen werden, andere nicht.

GEORGE FOREMANS KO BOXING
Flying Edge

Der alte Mann des Boxsportes macht einen neuen Comeback-Versuch, diesmal aber auf dem Mega Drive. Kämpfe Dich aus der grauen Masse an die Spitze und werde wieder Weltmeister im Superschwergewicht.

GODS
Sega

Brutale Plattformaction reichlich in diesem Topspiel, das ursprünglich von den berüchtigten Bitmap-Brüdern stammt. Jetzt schlagen die Bitmap-Brüder auch auf dem Mega Drive zu. Entwickelt in England.

GRANDSLAM TENNIS
Renovation

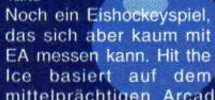


Du kannst zwischen 32 Spielern auswählen, darunter sind 8 Spieler, denen Du selbst besseres Tennis beibringen kannst. Wähle zwischen Einzelspielen oder Turnieren, aber denke daran, daß nur die Besten an die Spitze gelangen.

GREENDOG: THE BEACHED SURFER DUDE
Sega

Ein neuer, cooler Charakter für das Jahr 1992. Greendog benutzt Skateboards und Pedalhelikopter, um alle zu beeindrucken und sich nebenbei die Welt anzuschauen. Absolute Spitzenanimation.

HIT THE ICE
Taito



Noch ein Eishockeyspiel, das sich aber kaum mit EA messen kann. Hit the Ice basiert auf dem mittelprächtigen Arcadespiel gleichen Namens. Leichtgläubige aufgepaßt, hier kommt der Puck.

HOOK
Sony Imagesoft

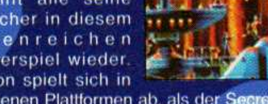


Wie im Film spielst Du die Rolle von Peter Pan, der nach Neverland zurückkehrt, um es mit Captain Hook aufzunehmen. Hook gehört zu einer neuen Gamegeneration und wird zum Spaß für die gesamte Familie.

HUMANS
Gametek

Kannst Du die menschliche Rasse vor dem Verderben bewahren in diesem ungewöhnlichen Adventurespiel. Na ja, schlägt ein bißchen nach Lemmings, bei dem Du die Spielfiguren durch die Hindernisse in Sicherheit bringen mußt.

JAMES BOND 007: THE DUEL
Domark



Bond trifft alle seine Widersacher in diesem intrigenreichen Abenteuerspiel wieder. Die Action spielt sich in verschiedenen Plattformen ab, als der Secret Service Agent versucht, die Welt vor Blofeldt nebst Kumpanen zu retten.

JAMES POND III – SPLASH GORDON
EA

Im Nachfolger von RoboCod kehrt unser Held Pond zurück, um die Welt zu retten. Man beginnt sich zu wundern, ob der Ideenstrom bei EA denn nie versiegt, schließlich programmiert man dort Hit auf Hit der fischigen Action.

JERRY GLANVILLES PIGSKIN FOOTBALL
Razorsoft

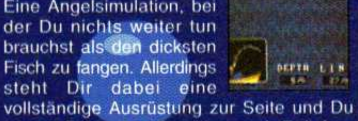


American Football ist doch nur was für Schwächlinge, es sein denn, man rüstet die Spieler mit einem guten Waffenarsenal aus und gibt Ihnen etwas Boshaftigkeit mit auf den Weg. Du kannst nur gewinnen, wenn Du Deine Gegenspieler wegpustest, bevor sie Dir eine neue Anatomie verpassen.

KEEPER OF THE GATES
Razorsoft

Keeper bringt Dich an den Rand eines Nervenzusammenbruchs (zumindest steht's so auf der Packung), wenn Du Dich durch eine mit gräßlichen Ungeheuern bevölkerte Unterwelt kämpfen mußt. Die acht Ebenen versprechen ein Spiel mit höchstem Schwierigkeitsgrad.

KING SALMON
Sages Creation



Eine Angelsimulation, bei der Du nichts weiter tun brauchst als den dicksten Fisch zu fangen. Allerdings steht Dir dabei eine vollständige Ausrüstung zur Seite und Du kannst Deine Angelposition nach Belieben verändern.

LOTUS TURBO CHALLENGE
EA

Noch ein Knüller von EA, eine der besten Rennsimulationen, die Ihren Weg auf den Mega Drive gemacht haben. Dein PS-starker Bolide sieht nicht nur gut aus, er ist auch saumäßig teuer, also bitte Vorsicht in den Kurven. Edelgraphik und hoher Unterhaltungswert.

METAL FANG
JVC

Rennsimulation mit kleinen Unterschieden. Suche Dir Deine Spielfigur aus, schwing Dich ins Wägelchen und dann sieh zu, daß Du Deine Opponenten nach besten Kräften abdrängst, rammst oder sonstwie zur Strecke bringst. Pistensport für Gewalttätige – fast wie auf der Autobahn.

MICHAEL JORDAN FLIGHT
EA

Das Basketball-As der Chicago Bulls geht ins Trainingslager, und Du darfst mitkommen. Michael Jordan verrät Dir seine besten Tricks in diesem innovativen Basketballspiel.

MIGHT AND MAGIC 3
EA

RPGs sind im Kommen. In diesem Kartentraum geht es darum, eine neue, riesige Welt zu erforschen und dabei viele Aufgaben zu lösen. Ein riesiges Adventurepuzzle für viele lange Nächte.

MUHAMMED ALIS BOXING
Virgin



Hoffentlich versucht der Meister aller Klassen kein Comeback, um das Spiel zu unterstützen. Dich erwarten Gold und Ruhm, wenn Du gewinnst, aber für den Verlierer bleibt nichts außer Dauerschäden im Gehirn.

MONOPOLY
Parker Brothers

Das Bestseller-Brettspiel kommt endlich auch für den Mega Drive. Gekonnte 3-D Graphiken und coole Animation hauchen dem Spiel Leben ein. Wahlweise können auch mehrere Spieler gegeneinander antreten.

NBA ALL-STAR CHALLENGE
Flying Edge

Noch ein Basketballspiel, wo soll das nur enden? Diesmal ist es Flying Edge mit diesem rasanten Teamspiel. Kannst Du das Tempo mithalten oder machst Du schlapp?

NHL PLAYERS ASSOCIATION HOCKEY
EA

Dieser Nachfolger zu EA Hockey ist eines der besten, schnellsten Sportgames, das je ein Prozessor ausgespuckt hat. Eine starke Eishockey-Simulation für Könner.

POWERMONGER
EA

Der immer wieder herausgezögerte Politiksimulator Powermonger kommt endlich im September in die Geschäfte. Schwinge Dich zum Herrscher über möglichst viele Länder auf und versuche dann, die Weltherrschaft an Dich zu reißen.

PREDATOR 2
Flying Edge

Danny Glover steht auch ohne Arnold ganz gut da, als er es mit dem außerirdischen Jäger aufnimmt, der sich vom Gangland-Treiben der Großstadt angezogen fühlt. Ganz nebenbei kannst Du ein paar Geiseln befreien und die Stadt von einigen Rauschgifthändlern säubern.

RAMPART
Tengen

Baue Dir ein eigenes Schloß, während Dein Gegner genau das gleiche tut, und wenn Ihr fertig seid, laßt die Fetzen fliegen, bis kein Stein mehr auf dem anderen steht. Du kannst gegen den Rechner oder einen Mitspieler kämpfen.

RBI BASEBALL 4
Tengen

Spiel- und Schlägerroutine mit diesem frenetischen Baseballgame für den Mega Drive. Alles, was es im echten Spiel gibt, ist hier auch zu finden. Strike out und gewinne einen Homerun für die besten Teams.

REVENGE OF THE THREE KINGDOMS III
Koei



Reise in die Vergangenheit, genauer gesagt in das Jahr 200 n.C. Du befindest Dich in China und mußt das Land mit diplomatischen oder kriegerischen Mitteln vereinigen. Mystische Zutaten verleihen Dir riesige Kräfte.



ROAD RIOT
Tengen
Noch mehr Rennaction von Tengen, aber diesmal mit einem leistungsstarken, allradgetriebenen 4x4 Fahrzeug. Geteilter Bildschirm für zwei Spieler, wenn Du mit deinem Off-Roader die härtesten Pisten der Welt entlangdonnerst.

SHANGHAI II
Activision
Das klassische orientalische Puzzlespiel hält Einzug auf dem Mega Drive. Drei verschiedene Spielmodi sollten auch den abgefeimtesten Fan dieses Spiels in Trab halten.

SMASH TV
Flying Edge
Wird auch Zeit, daß dieses erfolgreichste Arkadenspiel aller Zeiten für den Mega Drive umgesetzt wurde. Du bist der Teilnehmer bei einem Quiz, allerdings mußt Du, um Dir Deine Preise zu erkämpfen, in alle Richtungen um Dich schlagen.

SONIC 2
Sega



Der Igel mit Persönlichkeitsspaltung ist zurück. Robotnik ist ja beim letzten Mal glimpflich davongekommen, aber jetzt will Sonic den Job ein für alle Mal beenden. Die Graphikfähigkeiten des Mega Drive wurden hier bis auf das Letzte ausgereizt und die Geschwindigkeit der Action ist atemberaubend.

SORCERERS KINGDOM
Treco



In diesem 8Mbit Adventure bist Du der Anführer einer Gruppe von tapferen Abenteurern. Magie und Zauberkraft sind der dominierende Faktor in diesem unglaublichen Spiel. Löse das Geheimnis des Königreiches, bevor es Dich vernichten kann.

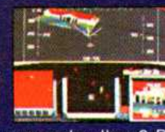
SPLATTERHOUSE 2
Namco



Das Blutfest ist zurück. Du mußt Dich mit häßlichen Monstern herumschlagen, deren Anblick Dir das Blut in den Adern gefrieren läßt. Ganz im Ernst, eines der blutrünstigsten Spiele, das Dir je untergekommen ist.

STRIKE EAGLE 2
MicroProse





Mit diesem Kampfsimulator kommt ein völlig neues Unterhaltungsgefühl auf. Die superschnellen 3-D-Graphiken sind illusionstechnisch nicht zu überbieten und geben Dir das Gefühl, wirklich in der Maschine zu sitzen, wenn Du mit neuen Hi-Tech Waffen ausgerüstet gegen Deine Gegner antrittst.

SUPER BATTLETANK: WAR IN THE GULF
Absolute Entertainment
Die Werbung verspricht ein absolut realistisches Strategieabenteuer. In zehn Missionen kommandierst Du einen M1A1 Schützenpanzer im Golfkrieg.





SUPERMAN
Sunsoft



Wenn Du dieses Spiel gesehen hast, glaubst Du tatsächlich, daß ein Mann fliegen kann. Brainiac versucht, die Erde zu zerstören und nur der stählerne Superheld hat die Macht und die Kraft, den Bösewicht zu stoppen. Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt.

SUPER HIGH IMPACT
Flying Edge
Ein American Football Arcadespiel mit Action, wie sie im Buch steht. Der digitalisierte Sound untermalt wirkungsvoll die Spielatmosphäre. War schon in den Spielhallen ein Hit und könnte auch im Sega Format zum Verkaufsschlager werden.

TAILSPIN
Sega
Baloo und Kit sind zwei Fliegerasse, die gegeneinander um die Welt fliegen. Dan Karnage hat sich fest vorgenommen, beiden zu einem tragischen Ende zu verhelfen. Wer gewinnt, entscheidet ganz allein Deine Spielstärke.

THOMAS THE TANK ENGINE
THQ
Erweckt die gleichnamige TV-Serie zum Leben. Mit detaillierten Graphiken und digitalisierter Sprachausgabe lernen Kinder spielend.



TONY LA RUSSA BASEBALL
EA
Die EASN nimmt noch eine Sportart unter ihre Fittiche. Wähle Dein Team und schwinge den Schläger zum Homerun in dieser Baseballsimulation, die einiges an Action verspricht.

TWISTED FLIPPER
EA
Das Heavy Metal Pinball Spiel mit vereinzelten Puzzle-Elementen. Knallige Action und zahlreiche Soundtracks mit heißer Rockmusik begleitet von echt coolen Graphiken.

UNCHARTED WATERS
Koei



Du spielst einen portugiesischen Seemann, der sich seine eigene Flotte zusammenstellen muß. Die Flotte sucht nach neuen Ländern, damit Du zu Ruhm und Reichtum kommst, allerdings mußt Du bei Deiner Suche mit Piraten und anderen Unbilden fertig werden.

USA BASKETBALL
EA
Wow, noch eins draufgesetzt mit diesem Basketballspiel. Das ist schon das vierte Spiel dieser Art von EA in wenigen Monaten. Allerdings dürfte es bei diesem hohen Qualitätsstandard schwerfallen, sich zu beschweren.

VAMPIRE KILLER
Razorsoft
Messe Deine Adventurespielstärke gegen die Untoten. Halte Deine Holzstäbe und Kruzifixe bereit, denn die Vampire haben scharfe Zähne und dürsten nach Deinem Blut. Wenn Du Glück hast, erscheint sogar der alte Vampirjäger Van Helsing.

WHEEL OF FORTUNE
Gametek
Nach dem gleichnamigen TV-Quiz. Werfe das Glücksrad an und löse 4500 Rätsel. Bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten, mit Assistenz von der amerikanischen Spielbegleiterin Vanna White.

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?
EA
Der Nachfolger von Where in Time? Diesmal mußt Du allerdings Zeitreisen durch die Geschichte unternehmen, um nach der kriminellen Carmen und ihrem Gangsterteam zu suchen.

WHERE'S WALDO?
THQ



Noch ein Spiel für die Jüngeren unter Euch. Du mußt mehrere Planeten nach Waldo und seinen Freunden absuchen. Das Spiel hat einige innovative Funktionen, darunter auch einen Hilfemodus für Eltern.

YOUNG GALAHAD
EA
Hilf Deinem ausgewählten Ritter der berühmten Tafelrunde über die Höhen und Tiefen des Teenager-Lebens. Ein packendes Adventuregame erwartet Dich, wenn Du tapfer genug bist, dieses Spiel bei den Hörnern zu packen.



X-MEN
Sega
Professor X wurde vom Bösewicht Magneto gekidnappt. Du mußt Dich mit einem von fünf Mutanten zusammentun, um den Professor zu retten. Die Mutanten besitzen unglaubliche Kräfte. Das Spiel basiert in seinen Grundzügen auf Marvel Comics gleichnamiger Serie.



JAMES BOND 007: THE DUEL
Domark



Wenn sich alle Feinde von James Bond zusammensetzen und beschließen, den Secret Service Agent zu beseitigen, ist die Action schon beinahe garantiert. Unser Urteil: Hat das Zeug zu einem Bestseller.

NEW ZEALAND STORY
Tecmagik
Der niedliche Kiwi hat dank Tecmagik einen zweiten Auftritt. Die Nachfolgeversion besitzt alle Elemente des Vorgängers, aber Tecmagik hat selbst auch einige Überraschungen eingebaut.

NICK FALDO GOLF
Grandslam
Der sicherlich bekannteste britische Golfer leiht dieser Golfsimulation seinen Namen, folglich sind keine bösen Überraschungen zu erwarten und ein gutes Spielchen ist garantiert. Selbst Könner haben bei den schwierigen Kursen Probleme, ein Par zu erzielen.

PIT-FIGHTER
Domark Dieses knallharte Kampfsportspiel ist ein Hit auf dem Mega Drive und wird bestimmt auch von allen Besitzern eines Master Systems freudig erwartet. Bezwinge einen Gegner nach dem anderen, bis Du im Finale stehst. Wie im richtigen Leben, an der Spitze ist es einsam.



SYLVESTER THE CAT
Tecmagik
Noch ein Arbeitstitel für dieses Cartoonspektakel mit viel Humor und den bekannten Zeichentrickstars Sylvester und Tweety-Pie, dem niedlichen Vögelchen, das es faustdick hinter den Ohren, eehm... wollte sagen Federn hat.

TRIVIAL PURSUIT
Domark
Dieses Spiel, das man schon fast einen Volkssport nennen kann, ist auch für das Master System. Lerne TP kennen, den Quizmaster, der alle Antworten schon kennt. Verbessere spielend Dein Allgemeinwissen.









SegaPro 2 ist am 27. November bei allen guten Zeitschriftenhändlern erhältlich. Laß es Dir nicht velorengehen!

proreviews INDEX

DAS BEWERTUNGSSYSTEM

EINLEITUNG
Nur ein kleiner Einblick in die Story des Spiels. Meistens ein kurzes Resume vom Coverinlay - nur nicht so langweilig.

PROVIEW
Dies ist das Herzstück des Reviews. Hier erfährst Du, was wir von den Grafiken, Sound, Spielbarkeit, etc halten. Wir informieren Dich über Besonderheiten und andere wichtige Dinge, welche Du austesten und ansehen solltest.

PROTIPS
Eine kleine Hilfe, die Dir helfen soll, die ersten Minuten des Spieles gefahrlos zu überstehen. Hilft auch desöfteren über die 'unüberwindliche' Stelle hinweg.

PROFILE
In diesem Profil werden Dir die Randinformationen mitgeteilt, wie z.B. was ein Spiel kostet, ab wann es erhältlich ist, wer der Hersteller ist, ob es ein Importmodul ist, wo es zu beziehen ist, etc..

PROSCORE
Hier werden die guten und schlechten Punkte eines Spiels bewertet. Ein Spiel was super Grafik und erstklassigen Sound hat, bei dem aber die Spielbarkeit sehr mies ist, wird sicherlich keine sehr hohe Bewertung bekommen. Der endgültige ProScore hängt vom Gesamteindruck ab, den ein Spiel hinterläßt. Auch der Verkaufspreis ist ein wichtiger Punkt, auf den geachtet wird.

PROYO!
Der 'ProYO!' ist unsere Auszeichnung für all die Spiele, die eine Wertung von über 90% erhalten haben. Diese Spiele sind ein Muß für Deine Sammlung.

MASTER GEAR
Jedes Master System Review enthält einen kleinen Abschnitt, in dem darauf eingegangen wird, wie sich dieses Spiels mittels 'Master Gear Konverter' auf der Game Gear spielen läßt (sind die Grafiken erkennbar, ist der Sound okay, etc.).

PROLESER!
Egal wie hart wir an uns arbeiten, auch wir sind nicht unfehlbar, darum bitten wir um Eure Unterstützung. Falls Du Deine Meinung zu den neuesten Spielen abgeben möchtest, schick uns einfach eine kleine Bewerbung. Jeden Monat werden wir eine kleine Anzahl heraussuchen und ein spezielles ProLeser! Review Packet zukomnen lassen. Das bedeutet, Du kannst die allerneusten Spiele schon vorher spielen und teilst uns als Gegenleistung einfach Deine Meinung mit. Mit etwas Glück wird Deine Meinung mit Deinem Foto in einer der nächsten SegaPro Heften direkt neben unseren Review abgedruckt. Also, fallst Du Dich traust, schick uns Deine Unterlagen an die Adresse auf der vierten Seite des Magazines.

















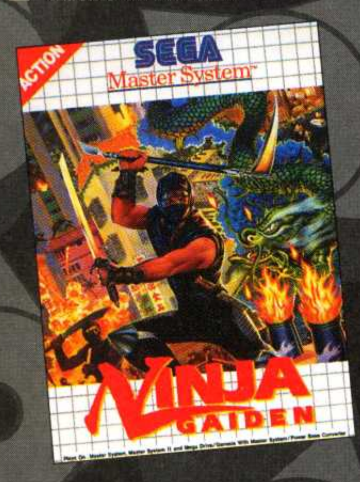


MASTER SYSTEM

Ryu Hayabusa und seine befreundeten Ninja Drachen haben Japan schon seit mehreren Generationen ohne größere Probleme beschützt. Solange wie sie ihre Kraft vom starken Bushido Scroll erhalten hatten, war alles in Ordnung. Der Scroll ist die zentrale Kraftquelle der Ninja Drachen, und war im Drachenfamiliental lange versteckt gewesen. Aber eines Tages brach ein Verräter aus und verriet, da ihm Geld und Macht verprochen worden waren, den bösesten Mächten der Welt den Standort des Scrolls. Wenig überraschend wurde das Dorf später von verschiedenen bösen Ninjas, Gangstern und Schurken attackiert.

Als Ryu nach Hause zurückkehrte, fand er nichts als die toten Körper seiner Freunde und Familie vor. Der Scroll war verschwunden. Jetzt muß Ryu nicht nur den Tod seiner Angehörigen rächen, sondern auch den unendlich starken Scroll retten, bevor die bösen Mächte ihn benutzen.

NINJA GAIDEN



Die Idee, ein Spiel auf rächenden Ninjas zu basieren, ist nicht neu, und die *Ninja Gaiden* Serie (die auch eine Trilogie auf dem Nintendo hergestellt hat), ist der älteste Ableger dieser Formel. Die Geschichte fängt direkt mit dem Tecmo Theater an (eine lange Folge von verschiedenen Bildern), das erklärt, wer man ist und was für eine Begründung es für das Töten von mehreren hundert Leuten gibt. Die meisten Master System Firmen scheinen dieses grausame bißchen Atmosphäre aufzugeben, weil nicht genug Speicher vorhanden ist, aber in *Ninja Gaiden* ist es auf jeden Fall eine wertvolle Zutat.

Die einzige bemerkbare Beschränkung scheint die Größe der Personen zu sein. Ryu, der Hauptcharakter, ist sehr klein im Vergleich zu den Charakteren in anderen Spielen, aber er enthält einige interessante Details und einige schöne Animationen, wenn er Bewegungen wie Schlagen, Werfen und natürlich Salto Springen ausführt. Die Schurken sind auch sehr klein. Die meisten Levelwächter sind in realistischer Größe, was im Vergleich zu den meisten anderen Spielen bedeutet, daß sie ziemlich klein sind. Ohne Zweifel ist die größte Animation, das Springen von Ryu in Richtung einer Plattform, wo er sich mit den Händen festhält und sich dann auf die Plattform schwingt!



Am Ende jedes Levels werdet ihr eine Szene vom Tecmo Theater sehen. Auf dem Bild oben kannst ihr das Ende des ersten Levels sehen.



Ryu balanciert graziös im Vordergrund von Tokio.

Die Levels sind nicht besonders lang, aber die Hintergründe wiederholen sich sehr häufig. Das bedeuted jedoch nicht, das das Scrollen sehr schnell läuft. Der erste Level, der Wald, ist dunkel und eintönig, währenddem der zweite, die Gebäude, sich regelmäßig wiederholen. Man bemerkt die Speichereinschränkug des Master Systems, sobald man die Musik hört. Die Musik ist zwar relativ originell und enthält einige nette Töne, aber das reicht nicht aus. Die Melodie läuft die ganze Zeit, aber sie wiederholt sich selber sehr bald und wird deshalb schnell ziemlich nervtötend. Die Musik überspielt außerdem die anderen Sound Effekte, was sehr gut ist, da diese nicht viel taugen.

Okay, also klingt *Ninja Gaiden* bis jetzt nicht so toll, aber fang nur an zu





Nicht bewegen, ihr Kriechtiere! Ihr habt ihre Freundin und meine Familie getötet und jetzt ist es Zeit für euch zu sterben! Bereitet euch darauf vor, den Schöpfer zu treffen.



PROFILE

NINJA GAIDEN ● SEGA ● DM 100.-

FORMAT	2Mbit	ZUBEZIEHEN VON: Sega
SPIELER	1	
STUFEN	8	
SCHWIERIGSKEITSGRADE	1	
BESONDERHEITEN	n/v	

spielen und du wirst sehen, was für ein tolles Spiel es wirklich ist,da es so ziemlich den meisten Spielfluß überhaupt enthält.

Die Schwierigkeitsstufe ist genau richtig eingestellt, so daß man sich während des ersten Levels an die verschienden Bewegungen und Waffen gewöhnen kann, die die Ninjas zur Verfügung haben. Ihr werdet bald höchst unmögliche

Sprungattacken gegen die feindlichen Krieger durchführen und alle Icons, die ihr kriegen könnt, aufsammeln. Vom zweiten Level an werden die Attacken immer häufiger und die Levels sind nicht mehr so leicht durchschaubar. überall während des Spiels werdet ihr Energien und Kraft-Icons finden, die ihr auch brauchen werdet, um euer Leben zu vereinchen. Um alle dieser Icons zu bekomen, werdet ihr ziemlich viel strategisches Denken brauchen, besonders, um die Icons in versteckten Räumen zu finden.

Der Kontakt mit Kobolden ist gut; das bedeuted, das er vorteilhaft ist. Wie auch immer, es ist keine so gute Sache, und falls ein Ninja auf der Plattform steht auf die du möchtest, wirst du viel Energie verlieren, bevor du ihn los bist.

Abschließend ist zu sagen, daß *Ninja Gaiden* eines der Spiele ist, die euch gefesselt halten werden. Jedesmal, wenn man stirbt, fühlt man daß man mit einem weiteren Leben diesen Level gepackt hättest. Es ist unheimlich leicht, dieses Spiel zu verstehen, aber es ist komplex genug, um euch bei Laune zu halten, und ist zweiffellos das beste beat-'em-up Spiel auf dem Master System — für IMMER.

PROTIP

Achtet immer auf die Scrolls, die im Hintergrund versteckt sind. Sie zeigen euch, wo die versteckten Räume sind. Im ersten Level gibt es zwei (siehe Foto). Springt einfach in die Wand. Im Raum auf dem Bild unten könnt ihr die Wand hochspringen oder hochklettern, um zu einem anderen Raum zu kommen.



Im ersten Level läuft Ryu durch den Wald. Hier könnt ihr euch an die vielen Bewegungsmöglichkeiten gewöhnen.



Die Plattform schwebt zwar 4 Meter hoch in der Luft, aber mit Hilfe eures super Ninja Saltos könnt ihr es schaffen.

GRAPHIK	▲ Die Hintergründe sind mehr als nur Dekorationen. ▲ Brilliante Animation des Hauptcharacters.	83
SOUND	▼ Sehr wenige nicht zu tolle Effekte. ▼ Die Hauptmelodie ist ok, aber wiederholt sich zu oft.	62
SPIELABLAUF	▲ Man lernt bald, alle Bewegungen durchzuführen. ▲ Man fühlt sich geneigt, den nächsten Level zu sehen.	90
ANFORDERUNG	▲ Einfach zu verstehen; der Schwierigkeitsgrad ist genau richtig. ▲ Die späteren Levels bringen euch auf den Boden der Tatsachen	91

Zweiffellos das beste beat-'em-up Spiel auf dem Master System.

PROSCORE 90





ALI

Als sich Ripley bereits in Sicherheit vor den außerirdischen Monstern wähnt, macht ihre Rettungsplattform eine Bruchlandung auf der Oberfläche eines Gefängnisplaneten. Glück für Ripley – sie überlebt, Pech für die Gefängnisinsassen – eines der Monster hat sich mit an Bord geschlichen und sein neues Zuhause einer genauen Inspektion unterzogen.

Die Monster, inzwischen haben sie sich vermehrt, haben bereits damit begonnen, ihre menschlichen Geiseln zu befruchten. In einen Kokon eingesponnen hängen die Gefangenen von den Gefängniswänden, den sicheren Tod vor Augen. Sie haben nur noch eine Überlebenschance, und die heißt Ripley. Nur ihre Fähigkeiten im Umgang mit Waffen (obwohl Sie im Film keine Waffen besaß) und die Erfahrungen mit den Außerirdischen, die statt Blut Säure in ihren Adern haben, können Ripley und die anderen am Leben erhalten. Außer ihr kann niemand die Monster schlagen, aber die Zeit wird knapp...



Hier ist eine der Geiseln, die Du retten mußt. Eine kleine Streicheleinheit von Ripley ist genug, um den Unglücklichen aus seiner mißlichen Lage zu befreien. Aber Achtung, die Geiseln werden normalerweise gut bewacht.

Ein mit viel Aufwand programmierter Begrüßungsbildschirm. Aus dem Alien-3 kommt langsam Dein Optionsmenü hervor. Im Menü kannst Du die Anzahl der Versuche für die einzelnen Missionen auswählen, möglich sind bis zu neun Versuche. Außerdem findest Du hier die Einstellungen für Schwierigkeit, Buttonkonfiguration, Waffenauswahl und Soundkartentest.

Im Spiel selbst übernimmst Du die Rolle Ripleys auf dem Dach des unterirdischen Gefängniskomplexes. Dein Waffenarsenal besteht aus einem Impulsgewehr, einem Flammwerfer, einem Granatwerfer und den unvermeidlichen Handgranaten. Das hört sich nach

PROTIP Um Extrapunkte zu gewinnen und Zeit zu sparen, blase Türen einfach mit dem Granatwerfer heraus.

enormer Firepower an, aber leider ist Deine Munition begrenzt. Natürlich sind im Komplex Ammo- und Lebensenergievorräte versteckt, aber bei der Suche nach den Power-Ups wirst Du immer wieder von Deinen Gegnern gestört.

Du spielst bei jeder Mission gegen die Uhr, selbst wenn Du gegen die Big Level Guardians antrittst, die alle drei Levels erscheinen. Mit begrenzter Lebensenergie und im Wettlauf mit der Zeit bleibt nur sehr wenig Spielraum für Fehler. Die Geiseln sind im gesamten labyrinthähnlichen Komplex verteilt und die Arbeiter-Aliens sind überall zu finden. Sie springen von Wänden und Decken und wandern die ausgedehnten Korridore entlang. Ein Bewegungsmelder in der oberen rechten Bildschirmecke zeigt an, wenn sich ein Alien nähert, allerdings verbraucht der Melder eine Menge Batterien, und auf der Suche nach neuen Batterien vergeudest Du eine Menge Zeit. Durch Belüftungsschächte kannst Du in andere Gebäudeebenen eindringen, allerdings wissen das auch die Aliens und haben sich deshalb dort versteckt, um in einem günstigen Moment von oben herabzufallen. Wenn Du den Weg mit Handgranaten säuberst, kannst Du allerdings eine Menge Munition

STAGE 9 MISSION TRIES 9 GET READY

sparen.

Alien 3 wurde von Probe entwickelt. Das Programmierteam hatte bereits mit The Terminator auf sich aufmerksam gemacht, und die Kinderstube ist nicht zu übersehen. Gegner und Hintergrund zeigen die gleiche Liebe zum Detail, und das multidirektionale Scrollen läuft wie geschmiert. In anfänglichen Missionen sind die Hintergründe noch relativ einfach gehalten, aber das ändert sich, sobald die Action richtig anläuft. Blutfontänen aus Karkassen und verschmierte Wände in der Infirmary-Sektion, säuretropfende Verkleidungen, in

PROTIP Suche im untersten Level von Ebene vier nach der Schiebetür. Wenn Du sie gefunden hast, gehe einfach neben der Leiter durch die Wand. Dahinter ist ein versteckter Raum mit vielen verwertbaren Gegenständen.

TIME UP! YOU FAILED TO RESCUE ALL THE PRISONERS

denen Aliens und Pods lauern, die sich mit Vorliebe auf Dein Gesicht setzen möchten, die späteren Missionen haben es echt in sich.

Die Spielfigur von Ripley ist sauber animiert, aber nicht so detailliert dargestellt wie die des Alien, dessen metallischer Farbschimmer und Schattierung scheinbar direkt von der Leinwand gestiegen sind. Wie bei Reese im Spiel The Terminator sind auch die Bewegungen Ripleys auf Springen und Klettern begrenzt, aber noch trauriger ist die Tatsache, daß Ripley nicht gleichzeitig springen und feuern kann. Mit dieser Funktion könnte man an der Decke hängende Aliens schlicht und einfach abknallen, ohne zweimal drüber nachzudenken. Weil das Spiel so viele bewegliche Plattformen und Leitern aufweist, mußt Du Dir vorher auch überlegen, wie weit Du springst. Ein zu tiefer Fall und Du schwächst Deine Energien.

Das wir Probe eine gute Bewertung geben, hat nicht nur mit den fantastischen Graphiken zu tun. Die Musik kreiert eine passende Hintergrundatmosphäre für den gesamten Spielverlauf und schafft dramatische Höhepunkte, wenn Du die mit Aliens bevölkerten Belüftungsschächte entlangkrabbelst, während die Uhr weitertickt. Die Spoteffekte sind noch besser gelungen, mit naturgetreuen Schußgeräuschen und heftigen Explosionen.

Das Impulsgewehr feuert am schnellsten und ist am einfachsten einzusetzen, allerdings verbrät es die Munition für jeden Alien, als ob Du

Dieser Level heißt "Mayhem!" und genauso chaotisch geht es auch zu. Aliens greifen aus allen Richtungen an und geben Dir nicht einmal genug Zeit, einige Schüsse abzufeuern.

Guck' mal was Du auf der vierten Stufe triffst... Sie hat keine Angst vor menschlichen Wesen!

MOVIE-ERFOLG – FORTSETZUNG FOLGT

In Alien³ führt David Fincher Regie. Der Film ist die Fortsetzung von Aliens und Ripley wird auch diesmal wieder von Sigourney Weaver gespielt. Diesmal landet Ripley unfreiwilligerweise mit ihrer Rettungsinsel auf einem Gefängnisplaneten. Unglücklicherweise (für die Gefängnisinsassen) hat Ripley ein außerirdisches Wesen mit eingeschleppt und das vergeudet keine Zeit und fängt sofort damit an, unter den Insassen aufzuräumen. Ripleys Kameraden sind tot und Bishop, der Androide, ist nur noch ein hilfloses Wrack. Auf dem Gefängnisplaneten gibt es aus verständlichen Gründen keine Waffen und Ripley muß benutzen, was gerade zur Hand ist, um das feindliche Wesen zu vernichten. Ob mit oder ohne Hilfe der Insassen, Ripley steht der ultimativen, und wie man munkelt, auch der letzten Herausforderung gegenüber.

Natürlich wollen wir uns hier nicht als Filmkritiker aufspielen, aber interessant ist es doch, wie die internationale Filmpresse diesen innovativen Film aufgenommen hat. In Amerika beispielsweise wurde die Fortsetzung für die dunkle, gespenstige Atmosphäre gepriesen, während die Presse in Großbritannien nur ein Wort übrighatte: Langweilig. Wir persönlich halten es mehr mit den Amerikanern und falls gerade ein Kinobesuch ansteht, können wir den Film nur empfehlen. Allerdings darfst Du keinen Brutalo-Action-Film erwarten, ansonsten ist eine herbe Enttäuschung fällig. Der letzte Film der Trilogie ist ein wenig wie das Original aufgemacht, das außerirdische Wesen ist nur gelegentlich flüchtig zu sehen und die Atmosphäre bleibt in echter Hollywood-Tradition spannungsgeladen bis zur letzten Szene. Für uns ist dieser Film hundertprozentig einen Blick oder auch zwei wert.



ALIEN 3



keinerlei Munitionssorgen kennst, dafür ist es aber auch für größeren Entfernungen wirkungsvoll. Dein Flammwerfer grillt natürlich alles, was Dir zu nahe kommt, aber zu nahe kann manchmal tödlich sein. Der Granatwerfer ist die wirkungsvollste Waffe in Deiner Ausrüstung, allerdings muß das Timing beim Abfeuern auf die Sekunde stimmen. Die Handgranaten sind wider Erwarten das schwächste Glied in der Kette, aber nützlich, wenn Du sie von Treppen und Leitern auf Alieneier und Aliens wirfst und damit Dein Risiko verringerst.

Das Umschalten zwischen den einzelnen Waffengattungen geht problemlos vonstatten. Probleme mit dem Ripley-Charakter gibt es nur, wenn Du Leitern besteigst oder verläßt. Du mußt wirklich sehr präzise steuern, und das ist nicht so einfach, wenn die Uhr läuft, ein Alien auf Dich zukommt und Du dann nicht von der Leiter steigen kannst, um das Wesen zu erschießen. Da hätten die Programmierer auch eine bessere Lösung finden, aber tröste Dich, denn schließlich steigt dadurch die Spielspannung, und das ist ja der eigentliche Zweck eines Spiels.

Sieht man sich andere Plattformspiele einmal an, kann man davon ausgehen, daß Alien 3 nicht den gleichen Impakt haben wird wie beispielsweise vor einigen Jahren Strider, aber dafür tröstet es als Moviegame über alle Enttäuschungen hinweg, die uns The Terminator beschert hat. Das Spielgeschehen ist umfangreich, mit zahllosen versteckten Räumen, die mit Power-Ups vollgeproppt sind. Es gibt viel zu tun, besonders in der Rettungsmission, wenn Du 19 Geiseln im Wettlauf gegen die Uhr befreien mußt. Im Gegensatz zu Terminator brauchst Du dazu eine Weile, aber der Frustrationslevel wird durch den Spielspaß und die hohe Anzahl abgeschossener Gegner leicht wieder wettgemacht. Die Schwierigkeitsgrade passen wie die Faust aufs Auge, während das Steuersystem einige Wünsche offenläßt. Hartgesottene Spieler werden Alien 3 hoffnungslos verfallen. Selbst wenn Du das Spiel schließlich besiegt hast, forderst Du einen Nachschlag.



Zwischen den einzelnen Zellen gibt es kilometerlänge Schächte, die für Ripley als Transportmittel dienen. Aber aufgepaßt, Aliens reisen auch per Untergrundbahn. Was, Du glaubst uns nicht? Du kannst jederzeit in der U-Bahn nachschauen!



Wenn Du Level vier erreichst, triffst Du auf diese Schönheit – den Guardian für nachfolgende Level. Dieses Biest kann menschliche Wesen nicht ausstehen und ist Vernunftgründen absolut nicht zugänglich. Deine beste Waffe ist in diesem Fall der Granatwerfer!

Gerade eben hast Du die Oberfläche des Planeten erreicht und schon mampft Dich das Außerirdische Wesen. Na, jetzt die Lektion gelernt?

PROFILE

ALIEN 3 ● FLYING EDGE ● DM120,-

FORMAT	8Mbit	ZU BEZIEHEN VON: Acclaim
SPIELER	1	
STUFEN	15	
SCHWIERIGKEITSGRADE	9	
BESONDERHEITEN	continues	

GRAPHIK 88
▲ Detaillierte Spielfiguren und Hintergründe.
▲ Superanimation und Scrolling.

SOUND 87
▲ Atmosphärengeladene Klänge.
▲ Starke Spot-Effekte.

SPIELABLAUF 83
▲ Gute Mischung von shoot-'em-up und Plattform.
▼ Spielfigur schwer zu steuern.

ANFORDERUNG 84
▲ Hart im Rennen gegen die Uhr.
▲ Alle Hände voll zu tun in allen Levels.

Fast die perfekte Kombination von Plattform und Shoot-'em-up – fast!

PROSCORE 87





GAME GEAR

Der große Vizier, ein schrecklicher Entführer, hat die schöne Prinzessin gekidnapped. Und Du bist der einzige, der sie retten kann; in einem Kampf gegen das Ungerechte! Aber die Zeit rennt davon. In der Tat hast Du nur noch eine Stunde, bis das undenkbare geschieht.

Die drei Teile - die Labyrinthe, der Palast und zuletzt der Turm - enthalten alle schreckliche Fallen für dich. Du mußt Dir Deinen Weg jetzt dadurch suchen, ohne das Du dich selbst zerstörst und bereite darauf vor, daß Du den Wächtern des Viziers in die Finger fällst und Du Dir einen packenden Schwertkampf mit ihnen liefern mußt, bevor die Prinzessin schrecklich gequält wird! Je näher Du ihr kommst, desto mehr tückische Fallen warten auf Dich; Du mußt also aufpassen, wohin Du trittst! Der Vizier ist auch noch ein Meister der Schwarzen Künste und hat viele unbesiegbare Skelette gerufen, die Dich erledigen sollen. Das wird sicherlich kein Picknik.

Toll ist das erste Wort, was einem einfällt, wenn man *Prince of Persia* spielt. Die Animationen der einzelnen Personen sind einfach fantastisch! Das gesamte Spiel wurde von Jordan Mechner realisiert, der aus der Filmwelt bekannt ist. (Jordan ist jedoch kein Neuling auf dem Gebiet der Computer; er war verantwortlich für das hochgerühmte KARATEKA!) Dieser Fortschritt vom Film zum Computer erschafft neue Möglichkeiten auf dem Gebiet der realistischen Animation.

Das wichtigste Sprite (unser Held) hat eine Vielzahl von Bewegungen, unter anderem springen, klettern, rennen, über Abgründe schauen, ducken, fechten, ja und alle nur möglichen Kombinationen der oben erwähnten Fähigkeiten. Die übrigen Sprites sind zwar nicht so animiert, erfüllen aber ihren Zweck. Die einzelnen Level sind groß und recht komplex und beim Durchqueren von ihnen muß man Türen öffnen und Schalter und Knöpfe drücken (die auch mehrere Bildschirme

weit vom eigentlichen Ort entfernt sind). Fackeln leuchten Dir den dunklen Weg. Decken stürzen ein, der Boden bricht unter Deinen Füßen zusammen und Lanzen erscheinen plötzlich aus dem Boden und versuchen, Dich aufzuspießen. Und wenn das alles noch nicht genug ist, dann stirbt unser Held, wenn er mehr als 2 Etagen tief stürzt!

Der Sound klingt nach dem des Mittleren Osten und erinnert an die hypnotische Musik eines Schlangenbeschwörers oder die auf Basaren. Eine bedrohliche, verschwommene Musik, aber voll von östlichen Klängen. Die Effekte sind sehr vielreich und schließen das Knarren von Türen, Lärm von Gegenständen, die auf den Boden fallen (auch Du!), und das Klirren der

PROTIP **Die schwertschwingenden Skelette können nicht wie üblich getötet werden. Du mußt sie an den Rand eines Abgrundes drängen und dann hinunter stoßen!**

PROTIP **Du kannst die Lanzen umgehen, wenn Du hoch in die Luft springst. So rückst Du langsam aber sicher immer ein Stück weiter vor, ohne daß sie Dir etwas schaden können!**

Arggh! Unser Held hat den falschen Weg gewählt und findet jetzt leider den sicheren Tod, da er abgestürzt ist.



Nachdem Du Level 5 betreten hast, betrachte sofort diese Gegend. Ist keine Gefahr in Sicht, so renne schnell weiter.

Schwertklingen mit ein.

Ein Energiebalken zeigt Dir Deine Gesundheit an. Du hast drei Einheiten zum Beginn des Spieles und kannst diese bis auf 6 erweitern, aber Du verlierst sie um so leichter, wenn Du tief stürzt oder den Stahl am eigenen Körper spürst. Fällst Du zu tief, dann bist Du nur noch Fressen für die Raubtiere! Du hast aber dennoch unendlich viele Leben, solange die Uhr nicht abgelaufen ist; verschwende also keine Zeit. Du wirst überrascht sein, wie schnell eine Stunde zu Ende geht.

Prince of Persia könnte das wohl beste Spiel auf dem Game Gear für eine lange Zeit werden. Ein Spiel für Tüftler; ein echtes Spiel für die 90er!



PROFILE — PRINCE OF PERSIA ● DOMARK ● PREIS n/v

FORMAT	2Mbit	ZU BEZIEHEN VON:
SPIELER	1	Domark Software
STUFEN	13	
SCHWIERIGKEITSGRADE	9	
BESONDERHEITEN	n/v	

GRAPHIK 96
▲ Die besten Animationen, die es jemals auf dem GG gab!
▲ Tolle östliche Bilder.

SOUND 93
▲ Intelligente und vielseitige Effekte.
▲ Basarstimmung!

SPIELABLAUF 95
▲ Überall lauert Gefahr. Wer zu tief fällt, ist tot.
▲ Ziehe das Schwert, schnell!

ANFORDERUNG 95
▲ Je weiter Du kommst, desto schwieriger wird es.
▲ Die Skelette sind unbesiegbar.

Was für ein Knaller. Ein wirklich türkisches Vergnügen!

PROSCORE 95











Mega Add-ons heißt massive Firepower für den Piloten des Advanced Busterhawk Spacejets. Die herumfliegenden Dronen-Pods können auf eines von fünf Flugmustern eingestellt werden und folgen wie von einem Traktorstrahl gezogen.



MEGA DRIVE

Die Raumflotte des feindlichen Empires nähert sich wieder einmal den galaktischen Grenzen der Federation. Die Flotte steht unter dem Oberbefehl des Kaisers und dreist in Sichtweite der Grenzen ihr Quartier aufgeschlagen.

Du schlüpfst in die Rolle des Captain Grey Lancer, der das Advanced Busterhawk kommandiert. Dieses Schiff ist das schnellste und tödlichste seiner Art im gesamten Universum und nur Lebensmüde legen sich mit Dir an. Leider ist die unverhüllte Drohung nicht genug, um Deine Feinde zu beeindrucken, die besitzen nämlich den Sun Snuffer, eine Waffe, die mit einem Schuß ganze Sonnensysteme auslöschen kann.

Jetzt liegt es an Captain Grey, um das Empire zu besiegen, bevor die gegnerische Flotte den Sun Snuffer einsetzen kann. Die Hoffnungen der Menschheit begleiten Dich auf Deiner Mission. Damit endet das Zitat (vielleicht solltest Du Dir schnell noch ein paar George Lucas Filme anschauen, um die Background-Informationen zu verdauen).



Grey Lancer bringt eine professionelle, einfach nicht zu überbietende Aufmachung. Schier überwältigend ist die Anzahl von naturgetreuen Stills und Animationen, die der Storyline einen wunderbaren Hauch Realität verleihen. In gleicher Manier sind auch die Soundtracks gehalten, mit militärischer Marschmusik in absoluter Perfektion zum Spielgeschehen.

Die Stimmung wird wirkungsvoll für die mit Sicherheit folgende Raumschlacht angeheizt. Der echte Hammer kommt aber mit dem Eröffnungsbildschirm. Das Optionsmenü ist gerammelt voll mit Utilities, vom Soundtest bis hin zu verschiedenen Raumschiffkonfigurationen, da kann es einem echt schwindlig werden.

Aber das ist nur die Ruhe vor dem Sturm. Nachdem Du Dich durch die Optionen gekämpft hast und mit dem eigentlichen Spiel anfängst, ist es vorbei mit der Schonzeit. Das Busterhawk bewegt sich wie ein geölter Blitz, selbst wenn der Beschleunigungshebel nur auf Eins steht. Die hochauflösenden Hintergründe in Technicolor fliegen nur so vorbei, während die Armada von Außerirdischen ungerührt von allen Seiten auf Dich losgeht.

Die grauenhaften, fleischmetallischen Fusionen können nur dem Gehirn eines wahnsinnigen Professors entsprungen sein und kommen in allen Größen und Formen, von der Mikromaschine mit Kamikazedrang bis hin zum fliegenden Schlachthaus, das

GREYLA



ein Viertel des Bildschirms einnimmt.

Glücklicherweise kannst Du Dich Deiner Haut wehren, wenn Du die zahlreichen (aber dennoch nicht ausreichenden) Power-ups erwischen kannst. Die per Traktorstrahl gesteuerten Dronen beispielsweise sind eine exzellente Ergänzung zu Deinem Waffenarsenal. Sie können auf eines von fünf Flugmustern eingestellt werden und schützen zuverlässig die blinden Winkel Deines Schiffes.

Die Musik ist ein Hörgenuß der Superlative. Für ein Shoot-'em-up stellt diese Art von Untermalung genau die richtige Mischung zwischen Antreiberei und Entspannung dar und macht die Spielhandlung dadurch noch aufregender. Die Soundeffekte, darunter auch digitalisierte Sprachstücke, sind ebenfalls ein echter Hit. Die Spracheinlagen kommen von Deiner Heimatbasis und enthalten Nachrichten wie zum Beispiel "WARNING! Fragments approaching!".

Mit Grey Lancer findest Du Dich schnellstens in das Spielgeschehen vertieft, selbst wenn Dir die möglichen Konfigurationen zuerst die Sprache verschlagen. Aber davon abgesehen sind die einzelnen Level, auch Level eins, extrem hart zu spielen. Um das Spiel zu meistern, mußt Du anfangs bestimmt einige Leben oder gar Credits opfern. Nimm dazu noch die meisterhaft detaillierten Hintergründe, die nur ein Ziel haben, nämlich Dich zu verwirren, und Du hast einen klassischen Blaster mit horizontaler Scrollaction, der sich problemlos mit allem bisher dagewesenen messen kann.







"Hey Mann, komm doch ruhig mal rein und checke meine Kontrollen aus". Grey Lancer ist in allen Levels mit super durchgezogenen visuellen Effekten vollgepackt. Dadurch wird die Spielatmosphäre dieses japanischen Shoot-'em-up Blockbusters unglaublich bereichert.





GRAPHIK 87
▲ Ultraschnelle Scrollaction.
▲ Abgefahrene Cartooneinführung.

SOUND 92
▲ Speedorock von vorne bis hinten.
▲ Jede Menge digitalisierte Spracheffekte.

SPIELABLAUF 86
▲ Jede Menge Optionen zum Ausprobieren.
▲ Modus zur Qualitätskontrolle.

ANFORDERUNG 89
▲ Schwierigkeiten steigen mit Spielverlauf.
▼ Die Guardians sind ein wenig zu einfach.

Super-Shooter, der immer besser wird, je länger Du spielst.

PROSCORE 88



PROFILE: GREY LANCER ● NCS ● PREIS n/v

FORMAT	4Mbit	ZU BEZIEHEN VON: Sega
SPIELER	1	
STUFEN	11	
SCHWIERIGKEITSGRADE	4	
BESONDERHEITEN	n/v	

NCER

PUTT & PUTTER

MASTER SYSTEM

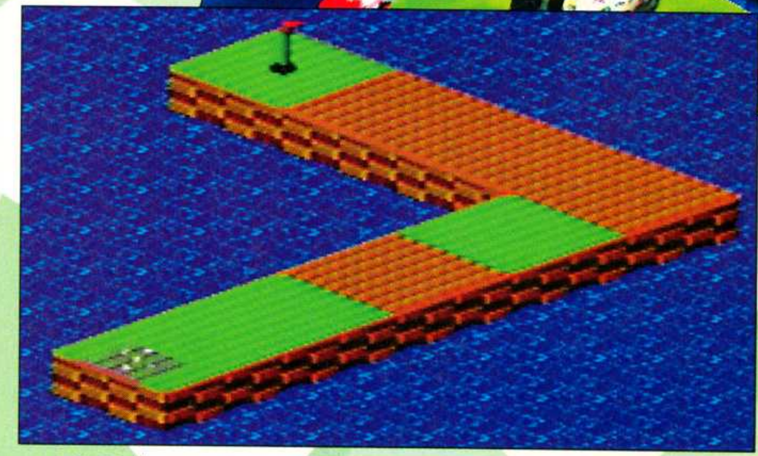
Nick Faldo würde sich natürlich nie mit diesem "Golfspiel" erwischen lassen, schließlich ist er ein seriöser "Professional". Falls Du Dich jedoch nicht zu dieser Gattung rechnest, hast Du bestimmt eine Menge Spaß mit "Putt & Putter", einer Kreuzung zwischen Minigolf und Flipper Wizard.

Du mußt Deinen Ball über 18 gefährliche Kurse, ähem, wollte sagen, Greens bringen, wahlweise gegen einen anderen menschlichen Gegner oder das aktuelle Par der Konsole. Dabei erwarten den nichtsahnenden Spieler zahlreiche Hindernisse. Putt & Putter zeichnet ein eher humorvolles Bild dieses Golfer-Alptraums, der damit beginnt, daß Du völlig von Wasser eingeschlossen bist, jawohl, Du hast richtig gehört, Du spielst Golf irgendwo auf einer Miniinsel im Ozean, und als ob das noch nicht bizarr genug wäre, kommst Du nicht eher davon, als bis Du alle 18 Löcher durchgespielt hast. Also dann, genug geschwafelt, los geht's.

Putt & Putter verfolgt nicht gerade ein originelles Ideenkonzept (wir haben ähnliches schon in *Zany Golf* für den Mega Drive gesichtet), ist aber für das Master System eine echte Novität. Es gibt keine nennenswerte Storyline, aber Du kannst Dich damit trösten, daß ein echt abwechslungsreiches Spiel im 8-Bit-Format vor Dir liegt.

Putt & Putter ist seine Qualität in allen Bereichen anzumerken. Die Graphiken besitzen ein gekonntes Design und würden auch auf einem Mega Drive nicht fehl am Platze sein. Die Farbenpracht ist überwältigend und integriert sich problemlos in das Golf-Szenario ein. Sogar die Wellen schwappen auf das Green über und scheinen dabei den kleinen weißen Ball mit sich herunterziehen zu wollen. Der Golfball selbst wird durch zwei Treiber bewegt. Erstens mußt Du die Schlagrichtung angeben, wobei der Ball selbst eine blinkende Richtungslinie aussendet, und zweitens mußt Du mit dem Powermeter die Schlagstärke in Prozent bestimmen. Diese Kombination erweist sich in der Praxis als leistungsfähig genug, obwohl die Powerbar für unseren Geschmack ein wenig zu temperamentvoll ist.

Der Sound ist ebenfalls gut durchdacht und begleitet das Spielgeschehen von Anfang an. Eine beifällige Untermalung beim Birdie und Abgangmusik beim Bogie wurden ebenfalls integriert. Spezielle Toneffekte gibt es ebenfalls reichlich, darunter irre gute Einfälle wie Flippergeräusche, auf- und abschwellender



Kein Problem, Mann. Das ist einer der ersten Level im Spiel. Du mußt nur auf die beweglichen braunen Oberflächen achtgeben, die Deinen Ball seitlich ins Meer heraustragen. Da hilft nur eins, full Power!

PROTIP Versuche, alle Schalter sofort nach dem Auftauchen zu treffen. Damit verlierst Du zwar einen Schlag, aber das Umlegen des Schalters verhindert auch die seitlichen Sandbewegungen.







Ton beim Betätigen der Powerbar bis hin zum befriedigenden "Klunk" beim Versenken des Balls. Alles zusammen macht natürlich das Spiel interessanter, wie wir feststellen mußten, als wir versuchsweise mal ohne Geräuschuntermalung spielten.

Der Weg zum Loch wird von zahlreichen Hindernissen versperrt und Du mußt den Ball darüber hinweg, darunter hindurch oder seitlich drumherum navigieren. Die ersten Level sind in dieser Hinsicht äußerst hilfreich, denn effektiv lernst Du hier, was Dich in den späteren Levels noch alles erwartet.

Weitere Hindernisse sind das Wasser (natürlich), die flipperähnlichen Bumper, Laufbänder, die den Ball vom Kurs abbringen, Schalter (um die Laufbänder abzuschalten), Brücken und Bodenwellen, die je nach Spielablauf hilfreich oder fatal sein können. Du beginnst mit fünf Leben (sozusagen), und jeder Birdie oder Bogie addiert oder subtrahiert ein Leben. Über die ersten paar Level häuft Du einen ganz schönen Vorrat an Leben an, aber dann geht's steil bergab. Ehrlich, einige der Löcher sind teuflisch ausgefuchst und nur ein Meister aller Klassen hat eine Chance, Loch 18 aus der Nähe zu sehen.

Zielgruppe für dieses Spiel sind nicht die Hardcore PGA-Profis, sondern die Jüngeren Golfer/Gamer unter Euch. Trotz seines eigenwilligen Spielkonzeptes ist Putt & Putter ein fast astreiner Golfsimulator und ich möchte wetten, daß Ihr Euch Nachschlag holt, wenn Ihr dieses Spiel einmal angetestet habt.

PROFILE

PUTT & PUTTER ● SEGA ● DM 80,-

FORMAT	2Mbit
SPIELER	2
STUFEN	
SCHWIERIGKEITSGRADE	3
BESONDERHEITEN	vs

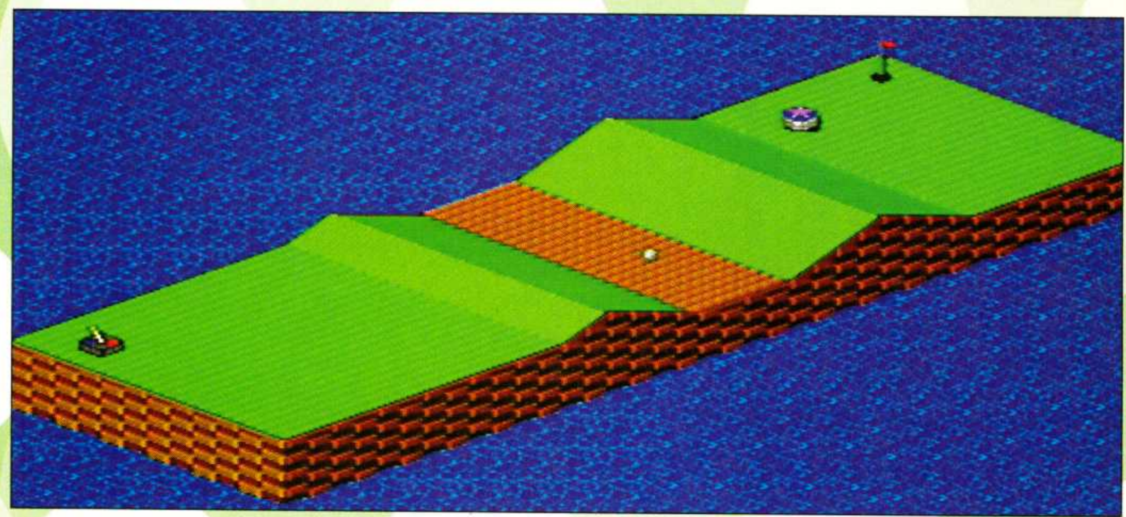
ZU BEZIEHEN VON: Sega

PROTALK

Diese Gamespezies ist nicht allzusehr auf knallige Graphiken angewiesen, trotzdem haben die Programmierer echt was geleistet. Der Sound ist unterhaltsam, aber ein wenig nichtssagend. Du kommst mit dem Spiel ruck-zuck zurecht, allerdings befürchte ich, daß Du es auch ruck-zuck durchgespielt hast. Bis dahin ist allerdings der Spielspaß garantiert.



Name: Günter Hertle
Aus: Oldenheim
Alter: 16
Maschine: Mega Drive
Lieblingsspiel: EA Hockey

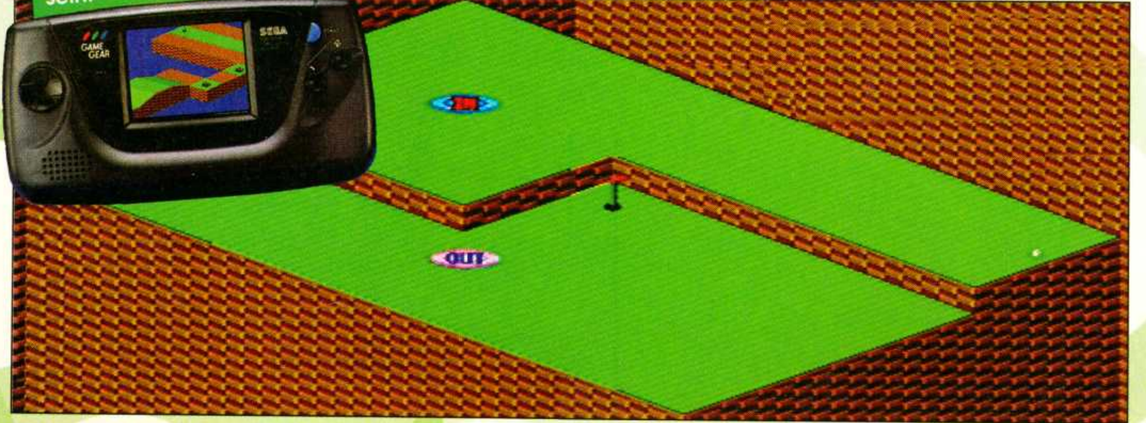


(Unten). Warptunnel sind normalerweise äußerst hilfreich und helfen Dir, unzugängliches Gebiet zu passieren. Aber Achtung, einige Tunnel sind heimtückisch und geben Dir das Nachsehen, wenn Dein Ball ins Wasser plumpst.

(Oben) Willkommen zum Whoop-de-do-Hole. Um den Fahrstuhl anzuhalten, mußt Du zuerst den Schalter umlegen. Dabei darfst Du allerdings den Flipperbumper nicht berühren, dieser wirft Dich wieder an den Start zurück. Nicht so leicht, wie es den Anschein hat.

GOLF GEAR

Besitzer einer Game Gear Konsole, habt noch ein wenig Geduld. Eure eigene Version von Putt & Putter ist in der Mache. Allerdings solltet Ihr auf klitzekleine Bälle, Richtungsanzeiger, Spielfiguren usw. gefaßt sein!



GRAPHIK 88
▲ Superklare Bildschirmauflösung.
▲ Gutes Leveldesign.

SOUND 87
▲ Fröhliche Klänge durchweg.
▲ Irre Toneffekte für das Gameplay.

SPIELABLAUF 86
▲ Extrem userfreundlich.
▲ Zwei-Spieler-Modus ist Fun hoch zwei.

ANFORDERUNG 85
▲ Gut durchdachte Lernkurve.
▲ Beruhige Dich, Du hast ja noch Bälle übrig.

Platz da, *Golfamania*, *Putt & Putter* ist zwei Löcher voraus..

PROSCORE 86





Es wird Zeit, daß wir uns mit den Grundlagen vertraut machen. Evander Holyfield ist ein Strategie/Boxsimulator mit Pfiff. Das Spiel läuft aus dem Boxring heraus mit einem 360° Blickwinkel. Damit wird es beispielsweise möglich, um Deinen Gegner herumzutanzen und dabei Drohungen auszustoßen wie "komm' her und stell' Dich zum Kampf, Du Null", kurz gesagt, der erweiterte Blickwinkel sorgt für echten Realismus.

Wie es im Boxen üblich ist, besteht Deine Aufgabe darin, jeden auszuknocken, der sich Dir auf dem Weg zum Titelkampf in den Weg stellt. Aber zum boxerischen Können gehört auch Köpfchen, und genau hier setzt das Spiel an. Eine Trainingsoption zwischen den Hauptkämpfen ermöglicht Gewichtstraining für die einzelnen Kämpfer, um deren Geschwindigkeit, Schlagkraft und Ausdauer zu vergrößern. Genau diese Qualitäten entscheiden schließlich über



Big Bad Jacob ist ein Brutalo erster Klasse. Er hat den glücklosen Ron Yeltsin (Ähnlichkeiten mit lebenden oder toten Personen sind rein zufällig) an den Seilen und nimmt ihn nach allen Regeln der Kunst auseinander. Ein blitzschneller Schwinger an die Stirn gefolgt von einem gekonnten Aufwärtshaken zum Kinn und schon sieht die glatzköpfige, sowjetische Dampfwalze Sterne. Originalzitat Rocky "Yo, Adrianne... ich hab's geschafft".

Die Stillshots zeigen die überdurchschnittliche Qualität der Graphiken in Evander. Der Haken ist eine exzellente Waffe für Schädelverletzungen ersten Grades, um Deinen Gegner kampfunfähig zu machen.

In der Option "Greatest" kannst Du sehen, wer Evanders Rekordeinnahmen von 50 Millionen Dollar überboten hat. Natürlich proträtiert das Spiel den Altmeister als unschlagbar, aber wie man sehen kann, hat sich der Reaper den Rekord angeeignet und Evander zum alten Eisen geworfen.

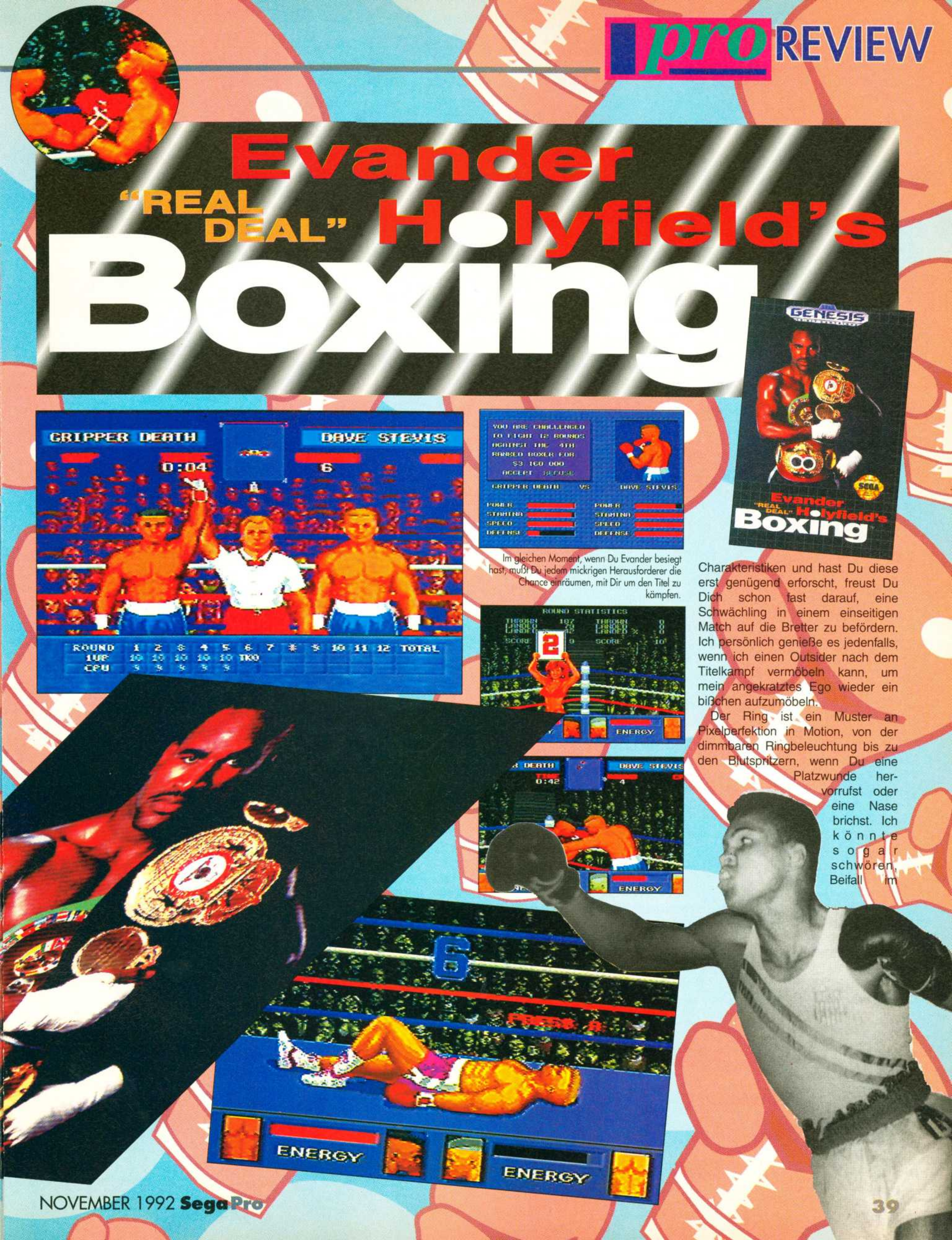
Evander Holyfields "Real Deal" Boxing ist in letzter Zeit mächtig unter Feuer geraten; eigentlich kaum zu glauben, denn das Spiel ist ein echter Knockout unter vergleichbaren Spielen und eine riesige Verbesserung der Vorgängerversion Final blow. Ein Sado-Masochist fühlt sich mit diesem Spiel bestimmt auf Anhieb wohl, hat es doch jede Menge Titelanwärter mit kriminellen Visagen als Kanonenfutter. Außerdem besitzt es eine Speicheroption für Deinen "Peter Perfect" und eine prima Trainingsabteilung, die für Strategie und Realismus sorgt. Als eingefleischter Fan von Spielen, die Körperverletzung zur legalen sprich sportlichen Angelegenheit machen, weiß ich jede Minute mit Evander Holyfield außerordentlich zu schätzen.

Graphiken und zentrale Animation genügen selbst höchsten Ansprüchen und niemand, weder hier im Büro noch bei mir zuhause, hat sich darüber beschwert, daß die Boxer zu langsam punchen oder unfair verlieren. Jeder Kämpfer hat seine eigenen

PROTIP

Am effektivsten sind weit hergeholte Schläge, auch Heumacher genannt, zur Magengegend, und wenn sich Dein Gegner dann krümmt, eine knallharte Gerade mitten ins Gesicht. Danach ist der Infight angesagt. Du läßt einige kurze Hakenkombinationen mit rechts und links los (damit erzielst Du die größten Wirkungstreffer) und schon nach kurzer Zeit ruht sich Dein Gegner auf den Brettern aus (wenn er einigermaßen Verstand hat, bleibt er auch unten).

Evander "REAL DEAL" Holyfield's Boxing

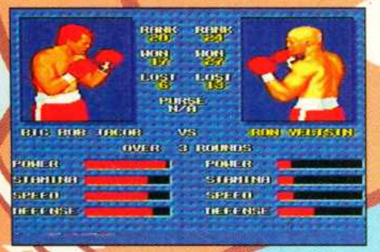


Im gleichen Moment, wenn Du Evander besiegt hast, mußt Du jedem mickrigen Herausforderer die Chance einräumen, mit Dir um den Titel zu kämpfen.

Charakteristiken und hast Du diese erst genügend erforscht, freust Du Dich schon fast darauf, eine Schwächling in einem einseitigen Match auf die Bretter zu befördern. Ich persönlich genieße es jedenfalls, wenn ich einen Outsider nach dem Titelkampf vermöbeln kann, um mein angekratztes Ego wieder ein bißchen aufzumöbeln.

Der Ring ist ein Muster an Pixelperfektion in Motion, von der dimmbaren Ringbeleuchtung bis zu den Blutspritzern, wenn Du eine Platzwunde hervorrufst oder eine Nase brichst. Ich könnte sogar schwören, Beifall im

Evander "Real Deal" Holyfield's Boxing



Manchmal verlangt es Dein Selbstwertgefühl einfach, daß Du einen Gegner zum Schwächling deklarierst.





Dieser Timer zählt die Minuten und Sekunden, bis Du wieder in den Eimer spuckst und Deine Kräfte neu auftanken kannst. Anfänglich geht ein Fight nur über sechs Runden, aber in der Topklasse mußt Du für 12 Runden die Fäuste fliegen lassen.

Diese Blick aus der Vogelperspektive auf den Ring ist nützlich, wenn Du Dich nicht an den Seilen wiederfinden willst. Wenn Du in Gefahr gerätst, bewege den Joypad in Richtung Ringmitte, um eine neue Attacke vorzubereiten.

Die Energybar verbraucht sich je nach vorhandener Stamina. Je besser Du austrainiert bist, desto schneller kehren Deine wertvollen Energien wieder zurück. Evanders Konstitution ist beispielhaft, aber mit konstanten linken und rechten Haken erreichst Du schon bald einen technischen Knock Out. Wer dreimal angezählt wird, hat verloren.



Wenn der Schweiß bei einem Treffer von der Stirn Deines Gegners spritzt, hast Du ihn genau da, wo Du ihn haben willst. Kontinuierliche Treffer zum Kopf führen schneller zum Ende als Körpertreffer, aber falls die Stamina Deines Gegners gut ist, führt nur eine Dauerattacke zum Ziel.

Wenn man bedenkt, daß jeder Boxer während eines Fights circa 100 Schläge zum Kopf einstecken muß, ist es kein Wunder, daß manche Boxer den Intelligenzquotienten einer Fliege haben. Trotzdem bleibt ja als Ausweg immer noch die Pantomime.

Der Bodyindicator kann eine Menge vertragen, verfärbt sich aber grau, wenn Du zuviele Körperschläge einstecken mußtest. Wenn die Anzeige den Boden erreicht hat, beginnt sie zu blinken, und von dort sind es nur noch einige Schläge bis zum TKO.

Büro gehört zu haben, als ich Evander mit unzähligen Cuts, Prellungen und Schwellungen ausgeknockt hatte. Nicht verwunderlich, denn schließlich ist Boxen ein Zuschauersport.

Die Indicatorbars rund um den Bildschirm sind aussagekräftig und präzise. Zusätzlich blinken die getroffenen Körperteile des Gegners auf, wenn ein TKO unmittelbar bevorsteht. Mir gefiel besonders die Liebe zum Detail, zum Beispiel die leichtbekleidete junge Dame mit den Rundenanzeigeschildern oder die Art, wie Du Deinen Gegner mit leicht zuckenden Fäusten und Beleidigungen herausfordern kannst. Die rotierende Ringtechnik ist zwar clever gemacht, aber leider unpraktisch und auch ziemlich ruckhaft. Manchmal habe ich die Richtungstaste versehentlich gedrückt gehalten, nur um dann festzustellen, daß der Ring mit alarmierender Geschwindigkeit rotiert und EZ Ray mir die Eingeweide massiert.

Der Boxsport war noch niemals für seine guten Musikstücke berühmt (hör Dir nur mal die Rocky Soundtracks an) und Evander Holyfield bildet hier leider auch nicht die vielgerühmte Ausnahme. Die Titelmusik und die Geräuschkulisse bei einem Gewinn oder im Training stellen Deine Gehörgänge auf eine harte Probe. Mein Tip: Stelle das Volumen ganz niedrig, zumindest bis der Fight begonnen hat. Nach dem metallischen Gong der Ringglocke folgt eine akustische Orgie von Grunz- und Schlaggeräuschen gepaart mit Anfeuerungs- oder Buhrufen aus der Zuschauermenge. Erst diese Untermalung elektrisiert förmlich die Atmosphäre. Die digitalisierten Sprachfetzen sind zwar auch keine Meisterstücke, aber deutlich zu verstehen, besonders wenn das befreiende "Stop the Fight" einen Sieg einleitet.

Wie bereits erwähnt bin ich der Trainingsoption besonders zugetan, die das Spiel über die normale beat-'em-up Mentalität hinausführt. Hier hast Du die Gelegenheit, die strukturelle Zusammensetzung Deiner Gegner zu bestimmen und damit das Kampfgeschehen wesentlich zu beeinflussen. Sendest Du beispielsweise einen langsamen, aber kraftvollen Boxer gegen einen leichtfüßiges Geschwindigkeitsphänomen mit knallharten Jabs in den Ring, ist ein Disaster bereits vorprogrammiert. Durch diesen taktischen Aspekt gewinnt das Spiel eine neue Dimension.

Die Save-Option unterbricht Deinen Karrierelauf, damit Du wieder und wieder versuchen kannst, der größte Fighter aller Zeiten zu werden. Ich persönlich hätte es allerdings lieber gesehen, einen Kampf jederzeit zu unterbrechen und dann abzuspeichern, um so kostspielige Fehler und verlorene Kämpfe zu vermeiden.

Leider stellt Evander Holyfields größtes Plus auch sein größtes Minus dar, so ist es nämlich möglich, eine Routine von Jabs, Aufwärtshaken und Haken auszuknobeln, mit der man so ziemlich jeden Boxer in die Knie zwingt, ohne auch nur einen Tropfen Schweiß zu vergießen. Wenn Du erst mal die "Top Ten" geschafft hast, lernen die Profis natürlich Deine Eigenheiten, aber ein schneller Schlag in die Magengegend gefolgt von einem harten Schwinger zum Glaskinn, und schon ist der Kampf beendet. Schnelle Kombinationen und die zuvor erwähnten Routinen katapultieren Dich schnell durch die Ränge, aber natürlich ruiniert das die Herausforderung eines ansonsten exzellenten Boxsimulators. Glücklicherweise wird dieses Manko wieder wettgemacht, wenn man im Zwei-Spieler-Modus um sich schlägt, denn schließlich kann man seinen



besten Freund nicht alle Tage krankenhausreif prügeln.

Evander läßt sich schon fast spielerisch besiegen, wenn man das richtige System ausgeknobelt hat. Für ein Spiel nach dem Vorbild des Weltmeisters ist es fast beschämend, wenn man sieht, wie er langsam eine Tasse nach der anderen aus seinem Oberstübchen verliert und schließlich aus der Boxszene herausfliegt. Als ich das letzte Mal auf meine Siegerliste sah, war Evander schon auf Platz 25 abgestiegen und sank wie ein mit Blei gefüllter Ballon. Nichts für ungut, aber soviel zu Deiner realistischen Game-Lizenz, Evander.

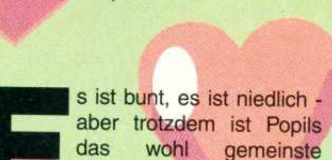




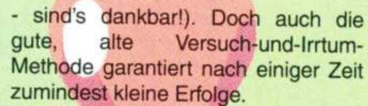
GAME GEAR

Popils - so heißt ein ziemlich frecher Zauberer. Hat er doch einfach, ohne um Erlaubnis zu bitten, die wunderschöne Prinzeß Bubbles entführt. Nicht nur das, er hält sie auch noch in einem vielstöckigen Labyrinth voll häßlicher Blöcke gefangen. "Wieso ein Labyrinth voll häßlicher Blöcke?", fragt Ihr. Naja, Popils hat eine Schwäche für Denkspiele. Nichts liebt er mehr, als anderen Leuten beim Brübeln zuzusehen - vor allem, wenn sie an seinen Aufgaben scheitern.

Ihr seid jedoch Prinz Valiant und müßt Euch tapfer durch Popils Labyrinth knuffen, treten und rammen. Dabei dürft Ihr nur die richtigen Blöcke zerstören, sonst ist es mit Eurer Prinzessin aus! Weil Popils ein besonders schlechter Verlierer ist und um jeden Preis verhindern möchte, daß es soweit kommt, hat er seine Höhle 100 Stockwerke groß gebaut. Ihr wollt Euch trotzdem durchkämpfen? Wenn das nicht wahre Liebe ist...



Es ist bunt, es ist niedlich - aber trotzdem ist Popils das wohl gemeinste Grübelfutter seit Rubiks Würfel! Furchteinflößender als die Eiserne Lady, mit höherem Irsinnsfaktor als die chinesische Wasserfolter, wird dieses Game aber auch jeden nach ein paar Runden zum Toben bringen. Toben? Haareausreißen! Höchstens *Gem' X* auf dem Amiga hat noch einen annähernd ähnlichen Suchtfaktor, dabei ist es nur halb so schwer. Kurz und gut: *Popils* ist das verteufeltste Modul, das jemals in mein Game Gear gelangt ist. Ein falscher Schritt und ein Leben ist futsch (fairerweise muß ich gestehen, daß es unendlich viele Continues gibt - weniger begnadete Spiele - wie ich



- sind's dankbar!). Doch auch die gute, alte Versuch-und-Irrtum-Methode garantiert nach einiger Zeit zumindest kleine Erfolge.

Popils sieht wie der bonbongewordene Traum eines Vierjährigen aus: Bunt, knuffig und bis zum Abwinken süß. Rodland und Bubble Bobble waren dagegen harmlos. Überall Primärfarben, Wattewölkchen, leuchtendblauer Himmel und Sprites, die man der kleinen Schwester aufs



PROTIP Drückt vor dem Anfang jedes Levels Knopf 1. Ihr erfahrt, wie Ihr am besten mit den Gegnern fertig werdet.

Bettchen legen möchte. Prinz und Prinzessin sind süße (was sonst?) Rotschöpfe von erstaunlicher Beweglichkeit. Ab und zu stößt Eure Geliebte ein klägliches "Help!" aus, woraufhin Arme und Beine des Prinzen sich in ihre Richtung bewegen.

Keine Romanze ohne Schweiß. Popils läßt sein Labyrinth natürlich bewachen. Seine Schoßtiere, z.B. grüne Schleimbälle oder blaue, flatternde Vampirfledermäuse, durchkämmen die Höhle und töten bei Berührung. Dafür gibt es aber auch hin und wieder Belohnungen in Form von Herzchen usw. Schließlich werden die Level immer vertrackter und auch ein Held muß sich mal stärken.

Wenn die Grafik schon 100%iger Zucker ist, so gilt das auch für die Musik. Eine freundliche Märchenmelodie hüpft sich durch



Ihr braucht blitzschnelle Reflexe, um heil durch *Popils* zu kommen.

das Spiel, daß *Popils* eigentlich schon davon weich werden müßte. Nur explodierende Blöcke und Todesstöße stören den Musikfluß, wofür so Mancher dankbar ist.

Die Steuerung ist butterweich, das Spielprinzip sofort eingängig und obwohl verteufelt schwierig, hat Popils doch ein kleine, eingebaute Fehlertoleranz. Es gehört zwar Mut dazu, sich über Kanten hinauszulehnen oder das fallende Mädel aufzufangen, doch es lohnt sich...

Auf den ersten Blick scheint *Popils* ein oberflächliches Vergnügen zu sein. Jeder, der es aber einmal gespielt hat (auch wenn er den Leveldesigner nicht benutzt), ist extrem suchtgefährdet. Wenn Domarks erstes Game-Gear-Spiel eine solche Perfektion und Tiefe aufweist, können wir nur ahnen, wie toll die nächsten Titel erst werden. Dieses Modul müßt Ihr haben!!

MAGICAL PUZZLE POPILS



Popils: Das beste Denkspiel für das Game Gear?



PROFILE

POPILS ● DOMARK ● DM 70,-

FORMAT	1Mbit	ZU BEZIEHEN VON: Domark
SPIELER	1	
STUFEN	100	
SCHWIERIGKEITSGRADE	5	
BESONDERHEITEN	batterie	

GRAPHIK 84
▲ Fast schon zu schnuckelig-süß.
▲ Augenschonend klar angelegt.

SOUND 79
▲ Die Welt ist ein einziger Regenbogen!
▼ Weniger Soundeffekte waren wohl nicht zu haben.

SPIELABLAUF 90
▲ Völlig korrekte kollisionsabfrage.
▲ Benutzerfreundlich und sehr motivierend.

ANFORDERUNG 94
▲ Einfach zu erlernen, extremer Suchtfaktor.
▲ Schwierigkeit zieht immer weiter an.

Ein absolutes Suchtspiel für lange Nächte. *Popils* ist das Grübelgame für Segas Handheld!

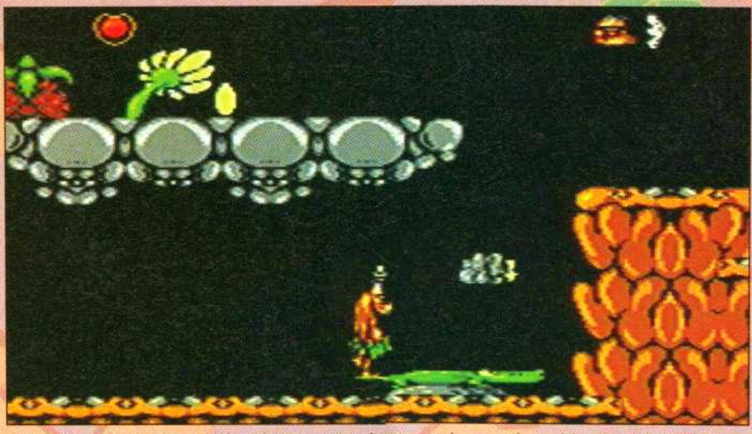
PROSCORE 89


SEGA
pro


PIT-FIGHTER



Ein blauer Dinosaurier steht zwischen Chuck und einer Fleischkeule. Seine Bierfahne von der letzten Nacht kann ihm als Waffe hilfreich sein.



Dieses Krokodil scheint zu schlafen, aber wenn Du auf seinem Schwanz stehst und ihm einen Stein auf seinen Kopf wirst, wirst Du in höhere Ebenen katapultiert.

MASTER SYSTEM

Virgin's Steinzeitheld des Mega Drives - Chuck Rock - bringt dieses Steinzeitabenteuer auf das Master System.

Chuck's Frau Ophelia ist von Gary Gritter entführt worden, einem Steinzeitschurken, der noch ganz andere Dinge mit ihr vorhat. Obwohl seine Absicht, Sonntagnachmittag Fußball zu spielen, sehr stark ist, erkennt er, daß er sie befreien muß, da es sonst kein Sonntagsdinner mehr geben wird.

Der Behaarte wirft seine Dose Lagerbier weg und stürmt in die Tiefen der Steinzeit. Aber es wird nicht so leicht werden, wie die Entdeckung des Feuers, nein, Chuck wird seinen Bierbauch abtrainieren müssen, bevor er Gritter besiegt.

C*huck Rock* ist ein langer Weg von den alten Doug McClure Filmen, wie "The Land That Time Forgot", hin zu den heutigen Computerspielen, in denen die Steinzeitmenschen so gezeigt werden, wie sie wirklich waren: dick, habgierig, übelriechend und egoistisch.

Sobald Du im ersten Level bist, erlebst Du die Gefühle der Programmierer von *Chuck Rock*. Sie sind alle Comiczeichner. Alle Grafiken haben Comicstil mit einem besonderen Wert auf Chuck gelegt und andere tolle Animationen der anderen seltsamen Kreaturen. Obwohl das Paralax Scrolling des Mega Drives entfallen ist und nur durch eine schwarze Wand ersetzt wurde, zerstört es nicht das grafische Gesamtbild des Spiels, das auf dem Mega Drives schon mit 87% ausgezeichnet wurde.

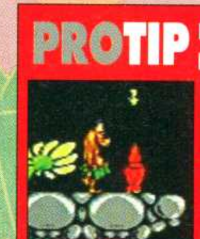
Mehrere Personen, die Du im Laufe des Spieles treffen wirst, sehen sonder-bar aus, aber das ganze Spiel ist sonderbar. Die meisten der Features sind übernommen worden (sogar der schreckliche Schrei wenn Chuck abstürzt), abgesehen von den Dinosauriern. Sie wurden ersetzt durch Lavaspeier, aber sie sind nicht so lustig.

Der ganze Bildschirm leuchtet in vielen Farben und das Gameplay ist nicht so klar wie bei Asterix, aber es gibt *Chuck Rock* das gewisse Etwas. Die einzige Musik ist im Titelbild zu hören. Es ist ein kurzes Stück, das nicht die Fähigkeiten von 16-bit ausnutzt, aber im Vergleich mit anderen Stücken kann es mithalten.

Ich war ein bischen enttäuscht über die Soundeffekte, mit denen man sich nicht viel Mühe gegeben hat. Es gibt kaum Abwechslung von Piepen und Pfeifen, obwohl das Mamut am Ende des ersten Levals recht unterhaltsam ist. Man hat die Grafiken und die Atmosphäre gut rübergebracht, aber Virgin hat auch Wert auf Spielbarkeit gelegt. Es ist leicht einzusteigen, aber wenn Du einmal angefangen hast, wird es schwer, wieder aufzuhören. Die Kombination von Aktion und Strategie schafft ein abwechslungsreiches Abenteuer. Es macht wirklich viel Spaß einem Dinosaurier einen Stein auf den Kopf zu werfen und zu sehen, wie er aus dem Bildschirm fliegt.

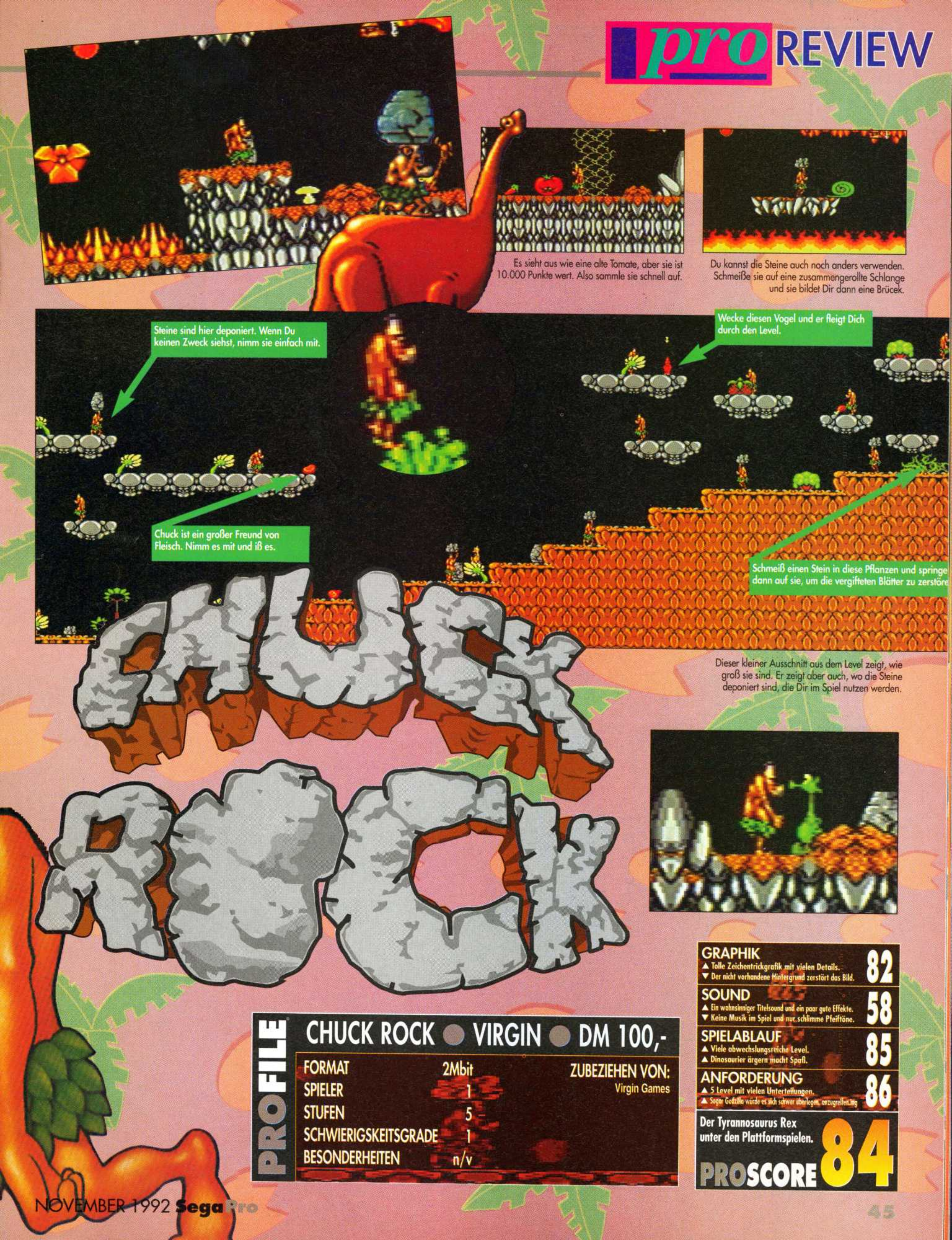
Das tolle daran ist, daß Du es immer wieder spielst; es macht einfach süchtig. Trotzdem hilft Dir die Tatsache nicht, daß es keine Continues gibt (und Du mußt jedes mal von vorne anfangen, wenn Du stirbst). Es kommt sehr oft vor, daß Du frustriert bist und aufhören mußt zu spielen, weil Du dich selber erholen willst (und nicht Dein Sega zerstören willst). Und wenn diese Schilderung noch nicht ausreicht, das Spiel zu kaufen, dann weiß ich es nicht.

PROTIP **Du wirst ein paar rote Vögel mit weißen Pfeilen sehen. Hauche sie mit Deinem Atem an, um sie aufzuwecken. Sie werden Dich jetzt durch eine schwere Stelle des Spieles fliegen.**









Es sieht aus wie eine alte Tomate, aber sie ist 10.000 Punkte wert. Also sammle sie schnell auf.

Du kannst die Steine auch noch anders verwenden. Schmeiße sie auf eine zusammengerollte Schlange und sie bildet Dir dann eine Brücek.

Dieser kleiner Ausschnitt aus dem Level zeigt, wie groß sie sind. Er zeigt aber auch, wo die Steine deponiert sind, die Dir im Spiel nutzen werden.

CHUCK ROCK

PROFILE

CHUCK ROCK ● VIRGIN ● DM 100,-

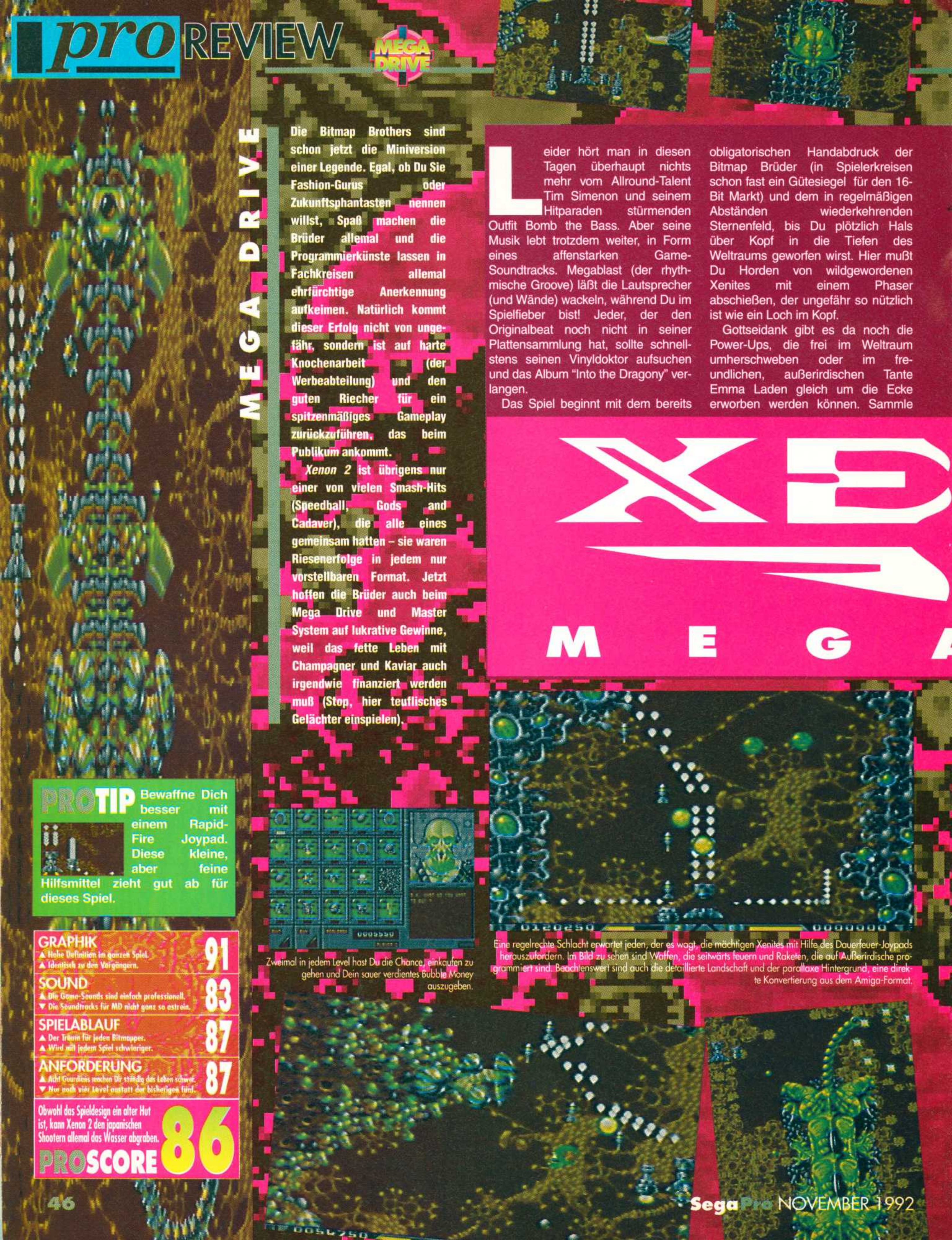
FORMAT	2Mbit
SPIELER	1
STUFEN	5
SCHWIERIGSKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	n/v

ZUBEZIEHEN VON: Virgin Games

GRAPHIK ▲ Tolle Zeichentrickgrafik mit vielen Details. ▼ Der nicht vorhandene Hintergrund zerstört das Bild.	82
SOUND ▲ Ein wahnsinniger Titelsound und ein paar gute Effekte. ▼ Keine Musik im Spiel und nur schlimme Pfeiftöne.	58
SPIELABLAUF ▲ Viele abwechslungsreiche Level. ▲ Dinosaurier ärgern macht Spaß.	85
ANFORDERUNG ▲ 5 Level mit vielen Unterteilungen. ▲ Sogar Godzilla würde es sich schwer überlegen, anzugreifen.ing	86

Der Tyrannosaurus Rex unter den Plattformspielen.

PROSCORE 84



MEGA DRIVE

Die Bitmap Brothers sind schon jetzt die Miniversion einer Legende. Egal, ob Du Sie Fashion-Gurus oder Zukunftsphantasten nennen willst, Spaß machen die Brüder allemal und die Programmierkünste lassen in Fachkreisen allemal ehrfürchtige Anerkennung aufkeimen. Natürlich kommt dieser Erfolg nicht von ungefähr, sondern ist auf harte Knochenarbeit (der Werbeabteilung) und den guten Riecher für ein spitzenmäßiges Gameplay zurückzuführen, das beim Publikum ankommt.

***Xenon 2* ist übrigens nur einer von vielen Smash-Hits (Speedball, Gods and Cadaver), die alle eines gemeinsam hatten – sie waren Riesenerfolge in jedem nur vorstellbaren Format. Jetzt hoffen die Brüder auch beim Mega Drive und Master System auf lukrative Gewinne, weil das fette Leben mit Champagner und Kaviar auch irgendwie finanziert werden muß (Stop, hier teuflisches Gelächter einspielen).**

Leider hört man in diesen Tagen überhaupt nichts mehr vom Allround-Talent Tim Simenon und seinem Hitparaden stürmenden Outfit Bomb the Bass. Aber seine Musik lebt trotzdem weiter, in Form eines affenstarken Game-Soundtracks. Megablast (der rhythmische Groove) läßt die Lautsprecher (und Wände) wackeln, während Du im Spielfieber bist! Jeder, der den Originalbeat noch nicht in seiner Plattensammlung hat, sollte schnellstens seinen Vinyldoktor aufsuchen und das Album "Into the Dragony" verlangen.

Das Spiel beginnt mit dem bereits obligatorischen Handabdruck der Bitmap Brüder (in Spielerkreisen schon fast ein Gütesiegel für den 16-Bit Markt) und dem in regelmäßigen Abständen wiederkehrenden Sternenfeld, bis Du plötzlich Hals über Kopf in die Tiefen des Weltraums geworfen wirst. Hier mußt Du Horden von wildgewordenen Xenites mit einem Phaser abschießen, der ungefähr so nützlich ist wie ein Loch im Kopf.

Gottseidank gibt es da noch die Power-Ups, die frei im Weltraum umherschweben oder im freundlichen, außerirdischen Tante Emma Laden gleich um die Ecke erworben werden können. Sammle

PROTIP Bewaffne Dich besser mit einem Rapid-Fire Joypad. Diese kleine, aber feine Hilfsmittel zieht gut ab für dieses Spiel.

Zweimal in jedem Level hast Du die Chance, einkaufen zu gehen und Dein sauer verdientes Bubble Money auszugeben.

Eine regelrechte Schlacht erwartet jeden, der es wagt, die mächtigen Xenites mit Hilfe des Dauerfeuer-Joypads herauszufordern. Im Bild zu sehen sind Waffen, die seitwärts feuern und Raketen, die auf Außerirdische programmiert sind. Beachtenswert sind auch die detaillierte Landschaft und der parallaxe Hintergrund, eine direkte Konvertierung aus dem Amiga-Format.

GRAPHIK 91
▲ Hohe Definition im ganzen Spiel.
▲ Identisch zu den Vorgängern.

SOUND 83
▲ Die Game-Sounds sind einfach professionell.
▼ Die Soundtracks für MD nicht ganz so astrein.

SPIELABLAUF 87
▲ Der Traum für jeden Bitmapper.
▲ Wird mit jedem Spiel schwieriger.

ANFORDERUNG 87
▲ Acht Guardians machen Dir ständig das Leben schwer.
▼ Nur noch vier Level anstatt der bisherigen fünf.

Obwohl das Spieldesign ein alter Hut ist, kann Xenon 2 den japanischen Shootern allemal das Wasser abgraben.

PROSCORE 86



also jede Menge Bubble-Money ein und kaufe, kaufe, kaufe. Wenn Du jede Menge Power-Ups gesammelt hast, degeneriert das Spiel zur kugelregnenden Killerschlacht. Zur Verfügung stehen Dir über 20 total unterschiedliche Zubehöroptionen, von Flammwerfern, Dronen und Minengürteln bis hin zur superstarken Laserkanone und Waffen, die nach hinten und zur Seite schießen können

Die Graphiken sind echte 16-Bit Knüller, die ihre Amiga-Vergangenheit nicht verleugnen können und wollen. Alles im Spiel bewegt sich ruckfrei und blitzschnell, obwohl bei Dauerfeuer ein leichtes Flackern auf dem Bildschirm zu bemerken ist und ganze Brocken von Außerirdischen das Zeitliche segnen. Allerdings beeinträchtigen diese Mängel nicht den Spielfluß, und ich zumindest ziehe ein leichtes Flackern vor, solange ich nicht auf mikroskopisch kleine Feinde zu schießen brauche.

Oftmals vergessen die Programmierer, daß Gameplay der wichtigste Faktor in einem Spiel ist. Für mich ist, mal abgesehen von den fetzigen Sounds und Graphiken, Benutzerfreundlichkeit oberstes Gebot (natürlich ist eine Kombination von gutem Gameplay und Super-Audio-Visual-Effekten der Idealfall).

Glücklicherweise bietet *Xenon 2* astreines Gameplay zuhauf, und keiner der zuvor angesprochenen Bereiche büßt dabei etwas ein. Die gewaltigen Guardians (mehrere Bildschirme lang) sorgen für noch mehr Nervenkitzel und produzieren außerdem noch Miniversionen von sich selbst, die sie von Zeit zu Zeit auf Dich loslassen.

Kommen wir auf den Schwierigkeitsgrad zu sprechen.... – sicherlich gibt es einige Spielprofis, die es in relativ kurzer Zeit schaffen, Xenon 2 auszutricksen. Na und? Das Spiel bleibt trotzdem ein attraktives, fesselndes shoot-'em-up, das sich vor niemandem zu verstecken braucht. Ich zumindest finde es super!

NON 2 ... B L A S T

Jede Menge Ballermänner, als Dein Schiff mit Waffen überladen wird.

PROFILE: XENON 2 ● VIRGIN ● PREIS n/v

FORMAT	4Mbit
SPIELER	2
STUFEN	4
SCHWIERIGKEITSGRADE	3
BRSONDERHEITEN	n/v

ZU BEZIEHEN VON: Virgin Games

MEGA DRIVE

Du weißt ja, wie das Leben so spielt... Eines schönen Tages, Du bist mit Dir und der Welt vollauf zufrieden, greift eine riesige Flotte von Außerirdischen ohne Vorwarnung die Erde an. Riesige Schiffe schweben drohend im wolkenbehangenen Herbsthimmel und fangen unverzüglich damit an, einen Bombenkrater neben den nächsten zu setzen.

Die Außerirdischen verschleppen Tausende von Erdbewohnern, während Du, unter dem Banner von Chelnov, Dich zusammen mit Deinem Vater in ein unterirdisches Laboratorium retten kannst. Hier neigt sich das Leben Deines Vaters dem Ende zu und mit seinen letzten Atemzügen enthüllt er Dir das Geheimnis des Atomic Suits.

"Dieser Anzug wurde tief in einer uralten, ägyptischen Pyramide gefunden", sagt er, während er nach Sauerstoff schnappt. "Außerdem befand sich am Fundort ein Scroll, der das Anzugdesign schematisch darstellt. Der Atomic Suit ist wahrscheinlich eine Erfindung eben jener Außerirdischen, die uns jetzt angreifen. Offensichtlich waren sie vor langer, langer Zeit schon einmal hier und kommen jetzt zurück, um ihr Eigentum zurückzufordern". Dein Vater seufzt noch einmal kurz auf und schließt dann für immer seine Augen. Mit abgrundtiefer Traurigkeit im Herzen steigst Du in den Atomic Suit, denn Du weißt, daß nur er die Erde vom extraterristischen Abschaum säubern kann. Du bist der Atomic Runner.... Die Hoffnungen der Welt ruhen auf Dir....



Atomic Runner beginnt mit einer großartig aufgemachten Titlescreen, in der eine animierte Version des Helden auf der Verpackung zu sehen ist. Ein schneller Besuch im Optionsmenü bringt eine überwältigende Auswahl zutage, darunter Schwierigkeitsgrad (mit drei Einstellungen), Anzahl der Leben und Fortsetzungen, vorprogrammierte Buttonbelegung und zu guter Letzt eine Option, um Autofire und (aus einen mir unbekannten Grund) Autojumping auszuschalten.

Der Spielbeginn wirft Dich ohne Vorwarnung sofort in die Action. Als Du aus dem Untergrundlaboratorium hervorkommst, wirst Du sofort auf die superheißen Gametunes und Soundeffekte aufmerksam. Beide sorgen für das richtige Gamefeeling, nämlich aberwitzig schnell und knallhart. Die gebotenen Musikstücke reichen vom Softrock bis hin zum knackigen Funk. Die Soundeffekte lassen um das Leben Deiner Lautsprecher bangen, mit fetzigen Explosionen und zischenden Laserstrahlen.

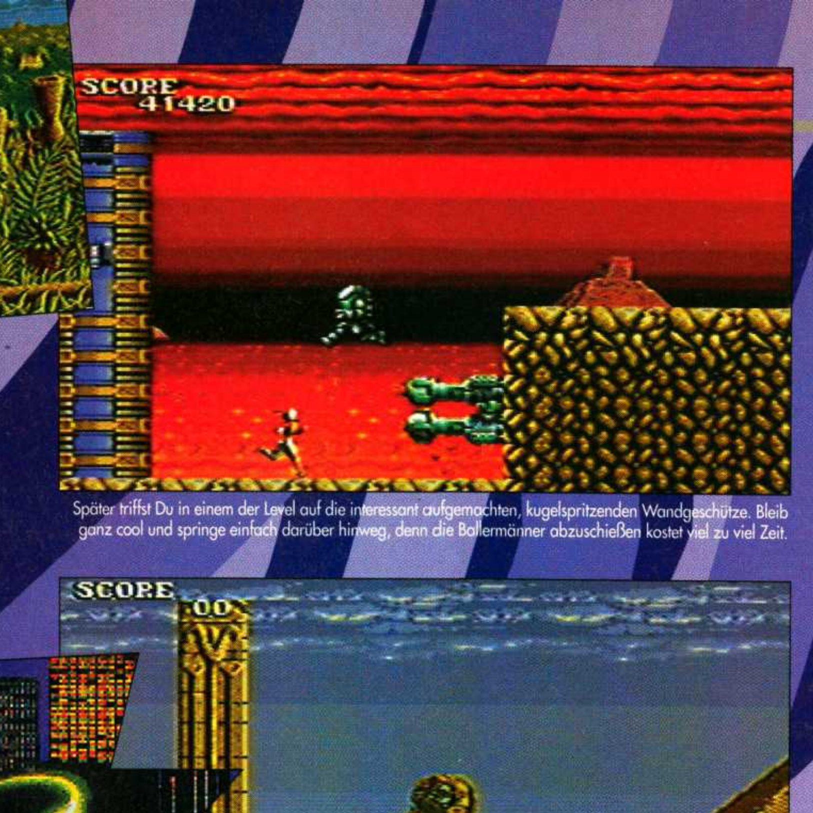
Der Bildschirm scrollt kontinuierlich von links nach rechts. Zusätzlich sind einige Parallaxeffekte eingebaut, die dem ganzen eine realistische Aufmachung verleihen. Fantastische Hintergründe und farbenfrohe, detaillierte, aber ein wenig klein geratene Spielfiguren lassen den Bildschirm förmlich explodieren. Die Hauptperson der Handlung ist wundervoll animiert und könnte selbst den *Prince of Persia* vor Neid erblassen lassen.

Das Spiel führt durch sieben schwierige Level. Der erste Level zeigt, wie Du im *Rolling Thunder* Stil aus Deinem Untergrundlaboratorium hervorschießt. Ferner gibt es eine Schneelandschaft komplett mit Blizzard, einen dichten Dschungel und eine spitzenmäßige ägyptische Wüste mit naturgetreuen Pyramiden. Das Spiel findet seinen Climax in der mit Außerirdischen übersäten Betonwüste von New York. Alle Hintergründe im Spiel sind mit außerordentlicher Detailtreue dargestellt, so zum Beispiel auch die Hieroglyphen in der ägyptischen Pyramide.

Die zahlreichen Außerirdischen sind ebenfalls hervorragend dargestellt, einige davon sehen besonders ekelerregend aus. Die Animation der Außerirdischen ist nicht annähernd so gut realisiert wie die der Hauptperson, liefert aber dennoch die notwendige Illusion der schlechten Absichten. Die Level Guardians sind allerdings wieder die Ausnahme; sie sind absolut riesig und füllen fast den gesamten

PROTIP **Setze nach Möglichkeit immer die Fireball-Waffe ein. Damit verschießt Du die größten Kugeln und kannst die Level Guardians mit Leichtigkeit ausschalten.**

Schau Dir bloß mal diese detaillierten Hintergründe an. Jeder Level ist bis zum Erbrechen mit Farbe gepackt und enthält mehr als eine Überraschung. Hier siehst Du, wie Dich ein Loch Ness Drachenverschnitt jagt. Höre ja nicht auf zu laufen, sonst bist Du bald Hackfleisch.



Später triffst Du in einem der Level auf die interessant aufgemachten, kugelspritzenden Wandgeschütze. Bleib ganz cool und springe einfach darüber hinweg, denn die Ballermänner abzuschießen kostet viel zu viel Zeit.



GRAPHIK	▲ Superanimation für Chelnov und Guardians. ▼ Die Außerirdischen sind nicht so gut gelungen.	80
SOUND	▲ Fetzige Musik im gesamten Spiel. ▼ Soundeffekte für Laser und Explosionen echt hörenswert.	79
SPIELABLAUF	▲ Schnell, schnell und nochmal schnell. ▼ Umdrehen, um zu schießen ist gewöhnungsbedürftig.	75
ANFORDERUNG	▲ Extrem einfach? KEINE SPUR. ▼ Nicht sehr einladend für den Anfänger.	80

Ausgefeiltes und originelles Gameplay sorgen für lang anhaltenden Spielspaß.

PROSCORE 79

ATOMIC RUNNER

Bildschirm (Ich wette, daß jeder, der den riesigen Roboter am Ende des sechsten Levels zum ersten Mal sieht, ein paar treffende Worte ausstößt).

Das Gameplay unterscheidet sich ebenfalls von der standardmäßigen Plattformschießerei. Erstens kannst Du nicht nach hinten schießen, es sei denn, Du drehst Dich auch wirklich um. Das ist zuerst etwas gewöhnungsbedürftig, wird aber bald zur zweiten Natur, da Du nur einen speziellen Knopf drücken brauchst, um den Flip von Chelnov auszuführen. Zweitens vollführst Du beim Springen einen zirkusreifen Salto. Das hört sich nach nichts besonderem an, aber wenn Du Dein Dauerfeuer im 360° Winkel versprühen kannst, ist die Wirkung schlicht und einfach überwältigend. Drittens kannst Du die Außerirdischen auch töten, wenn Du einfach auf Ihre Köpfe springst (übrigens erinnert mich das an einen kleinen Italiener, den wir alle kennen (hassen?)).

Du beginnst den ersten Level nur mit einem Laserstrahler ausgerüstet, aber die Power-Ups verbergen sich in den Fackeln, die Dir den Weg in den Leveln ausleuchten. Weitere Power-Ups gibt es, wenn Du Außerirdische abschießt, die ein lebensspendendes oder todbringendes Symbol tragen. Die Symbole sind phantasievolle Feuerbälle oder einfach nur traurig rotierende Morningstars.

Atomic Runner ist eine erfrischende Abwechslung von den normal scrollenden shoot-'em-ups. Großartige Graphiken und fetziger Sound gepaart mit schnellem Gameplay geben ihr bestes, um Dich bis zum frühen Morgen wachzuhalten. Du übst besser schon mal die übliche Entschuldigung: "Nur noch ein Spielchen, ehrlich, dann gehe ich ins Bett". Ich habe nur einen klitzekleinen Kritikpunkt – schon der erste Level ist selbst für den Gameprofi mit unzähligen Kerben im Joystick-Kolben kaum zu überwinden, aber was soll's, allemal besser als ein Spiel schon am ersten Tag zu knacken.

PROFILE

ATOMIC RUNNER ● DATA EAST ● PREIS n/v		
FORMAT	4Mbit	ZU BEZIEHEN VON: Sega
SPIELER	1	
STUFEN	7	
SCHWIERIGKEITSGRADE	3	
BESONDERHEITEN	n/v	

PROTALK EXTRA!

Atomic Runner wurde vom Spieler Dino Boni auf Herz und Nieren geprüft. Dino ist ein loyaler Sega-Dude. Hier gibt er Kunden den Ratschlag, Sega dieses Weihnachten ganz nach oben auf die Wunschliste zu setzen. Wie möchten unsere ProTalker-Serie auch in Zukunft fortsetzen und hoffen, noch viele Leser für einen waschechten SEGAPRO Review zu gewinnen. Die Glücklichen werden aus den normalen Leserzuschriften ausgelost und erhalten dann Bescheid, also aufgepaßt, DU könntest der Nächste sein.



Name: *Dino Boni*
Alter: *21*
Körpergröße: *1,79m*
Gewicht: *68,5kg*
Augenfarbe: *grau*
Haar: *Jawohl*
Hobbys *Surfing, Video Games, Mädchen, Surfing, Mädchen, Mädchen, Surfing, Video Games, Bier, Mädchen, Surfing.*









SPORTS TALK BASEBALL

"Die Bases sind geladen. Wir sind in der neunten und Chicago hat zwei Outs. The Babe betritt das Feld. Der Pitcher prüft die Bases und wirft. Der Schläger führt einen wilden Swing aus, und Wow – der Ball fliegt tief ins Mittelfeld. Er fliegt, er fliegt, und weg ist er. Home Run!"

Sports Talk Baseball ist das zweite Spiel einer potentiellen Simulationsreihe (Nachfolger von Joe Montana II), das den zusätzlichen Bonus eines lebhaft geführten Spielkommentars ins Feld führt. Zusätzlich findest Du im Spiel die 91er Meisterschaftstabellen für jedes US-Team mit dem Spielerdaten für über 500 Pro-Spieler. Also nimmt den Schläger auf und knalle die Kuhhaut aus dem Stadium – oder lasse voller Scham den Kopf hängen, wenn Du danebentriffst.

Baseballspiele haben sich im Laufe der Zeit vom geometrischen Strichmännchen zur realistischen Spielsimulation entwickelt. Ich zumindest kann mich gut an die Zeit erinnern, als ich mit einer flackernden Spectrum-Version jeden bekämpfte, der närrisch genug war, mich herauszufordern. Seit einiger Zeit experimentiere ich allerdings mit TV Sports Baseball auf meinem Amiga (jemand muß ja den Staub fernhalten). Dieses Spiel ähnelt der Amiga-Version in Graphik und Gameplay, unterscheidet sich aber gewaltig, zieht man die fantastischen, digitalisierten Kommentare in Betracht, die das gesamte Spiel durchziehen. Die Qualität dieser Aufnahmen übersteigt alles bisher dagewesene in der Szene.

Der Kommentator spricht mit klar verständlicher Stimme und besitzt ein massives Array von Sätzen und Phrasen. Die Diversität der Sprachausgabe läßt nicht ahnen, daß hier nur eine digital gespeicherte Sammlung von Worten vorliegt. Stattdessen fühlst Du Dich direkt in das Stadium versetzt, um gegen die aktuellen Stars der Pro-Szene anzutreten, während das Spiel im Hintergrund weiterkommentiert wird. Vergleicht man die Sprachausgabe mit der in Super Monarch II, kann man nur noch staunen über dieses digitalisierte Meisterwerk.

Nach den schon obligatorischen, digitalisierten Intro-Bildschirmen und zahlreichen Optionsmenüs öffnet sich das eigentliche Spielgeschehen. Schon einen Lidschlag später läßt der gegnerische Pitcher den ersten Ball auf Dich los. Du kannst aus zwei Ansichten spielen, die erste Ansicht ist pitching/hitting. Deine überragende Spielfigur steht im Vordergrund dem Pitcher gegenüber, während die ersten und dritten Basen durch Insets auf der linken und rechten Bildschirmhälfte dargestellt werden. Wenn Du den Ball mit voller Wucht triffst, ändert sich auch die Transition zur zweiten Ansicht, einer Vogelperspektive des gesamten Spielfelds. Die ameisenhaften Spieler schwirren nur so über das Spielfeld, um Deinen Ball einzufangen, während die Spieler Deiner eigenen Mannschaft um den diamantförmigen Innenplatz herumrennen und hoffen, das Home-Plate zu erreichen. Die Scanner sitzen in der unteren rechten Bildschirmecke und informieren darüber, welche Bases geladen sind. Die Animation ist hochwertig und jedes Display-Bit ist farbig gestaltet. Alle Teamspieler tragen authentische Trikots, deren Farben selbst in der Vogelperspektive noch gut zu erkennen sind.



Reiß Dich zusammen. Den Ball zu treffen ist wesentlich einfacher als in Wirklichkeit (jeder Fan kann Dir bestätigen, wieviel Übung es braucht, um einen 160 km/h schnellen Ball punktgenau zu treffen). Hier brauchst Du nur zeitrichtig auszuholen, alles andere geht wie von

Die Sounduntermalung, vom Kommentator einmal abgesehen, trifft den Nagel auf den Kopf und paßt in jeder Hinsicht zum Spiel. Wenn Du den Ball triffst, röhrt das Publikum auf, und die in Amerika üblichen Musikeinlagen beim Homerun sind ebenfalls vorhanden. Alles in allem so realitätsgetreu, daß man sich unwillkürlich fragt, wo Coke und Hot Dog geblieben sind. Die Soundsamples inklusive Sprachausgabe sind so hervorragend integriert, daß sie sich nahtlos ineinander fügen (im Gegensatz zu Joe Montana II). Der angejahrte Sprecher erscheint in unregelmäßigen Abständen ist immer für eine Lachsalve gut, wenn er seine Augenbrauen im



Schieb dich nach vorne, Charlie Brown, rutsch los. Sports Talk Baseball besitzt eine Menge Funktionen, die Du erst nach und nach zu beherrschen lernst, darunter das Rutschen zur Base, Basestealing und einige Pitch-Varianten.



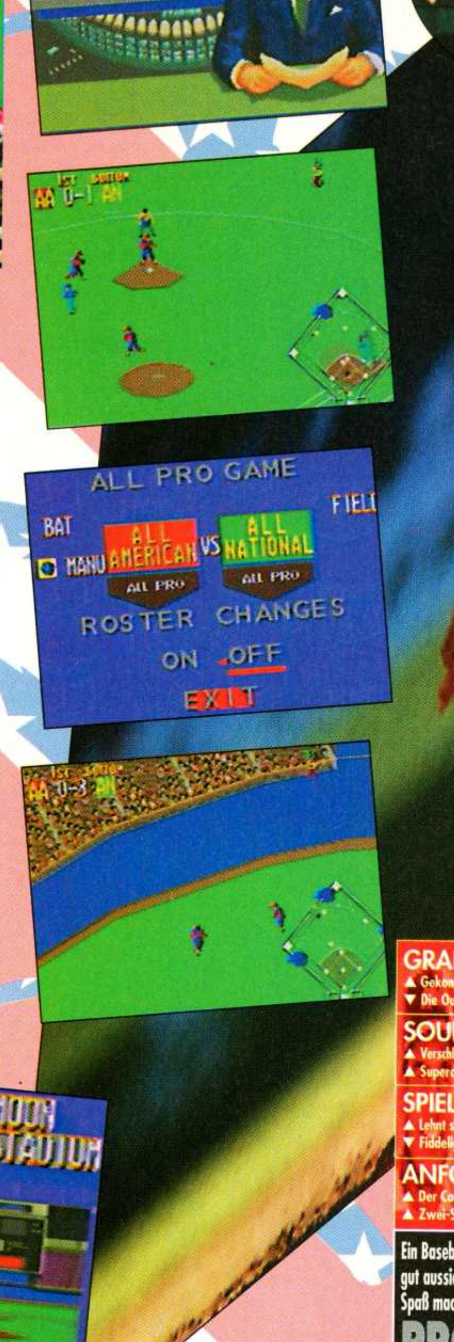
Bases eins und drei sind geladen, daher muß der Pitch genau stimmen, sonst scored der Gegner.

Stirnbereich herumjoggen läßt.

Mit Ausnahme der Fielder stimmt das Gameplay bis aufs Tüpfelchen. Im Vergleich zu anderen Baseballspielen bewegen sich diese mit schneckenhafter Geschwindigkeit über das Spielfeld. Obwohl das mein einziger Kritikpunkt ist, muß ich sagen, daß mein Spielfluß doch empfindlich gestört wurde. Fast wettgemacht wird dieser Fehler allerdings wieder durch die Sprünge und Hechter nach dem Ball.

Kommen wir auf den Schwierigkeitsgrad zu sprechen. Wie immer stellt der Computer einen großartigen Opponenten für diese Art von Bat 'n' Ball Spiel dar und liefert einen harten Kampf, unabhängig davon, welches Team Du Dir aussuchst. Ein besonderer Clou im Programm sind die eingebauten Tricks wie Base-Stealing, Double- oder Tripleplay. Home Runs hängen wohl eher vom Glück ab als von den Fähigkeiten des Spielers, werden aber mit echter Klasse repräsentiert. Wenn Du einen Home Run gewonnen hast, erscheint ein riesiges Anzeigefenster in voller Bildschirmgröße, ein riesiger Boost für Dein Ego.

Im Großen und Ganzen ist Sports Talk Baseball ein aufpoliertes, hochgradig unterhaltsames Spiel, das nur von wenigen kleinen Makeln getrübt wird. Baseball-Fans werden mit Sicherheit ihre Freude daran haben, gleiches gilt auch für Anhänger einer guten Sportsimulation. Ich persönlich zumindest kann es kaum erwarten, bis STB 2 herauskommt.



PITCH IT WIE DU WILLST

Du kannst wählen, ob Du in der Halle oder unter freiem Himmel spielen willst, auf Kunstrasen oder echtem Grün, bei Tag oder Nacht und sogar die Lautstärke der Anfeuerungsrufe. Außerdem kannst Du angeben, wie hoch die Umzäunung ist (wichtig für Home Runs) und auf einige spezielle Defensiv/Offensivtricks zurückgreifen.

BLUE-MOON STADIUM

WHITE-SKY DOME

RED-SUN STADIUM



GRAPHIK 85
▲ Gekonnt animierte Spielfiguren.
▼ Die Outfielder sind zu klein geraten.

SOUND 98
▲ Verschlägt es dem Kommentator jemals die Sprache?
▲ Supercoole Soundeffekte.

SPIELABLAUF 79
▲ Lehnt sich in jeder Hinsicht an den echten Sport an.
▼ Fiddelige (und langsame) Fieldersteuerung.

ANFORDERUNG 89
▲ Der Computer spielt besser als die Red Sox!
▲ Zwei-Spieler-Modus ist einfacher.

Ein Baseballsimulator, der nicht nur gut aussieht, sondern auch echt Spaß macht.

PROSCORE 84

PROFILE

SPORTS TALK BASEBALL ● SEGA ● DM110,-

FORMAT	8Mbit
SPIELER	2
STUFEN	162
SCHWIERIGKEITSGRADE	unendlich
BESONDERHEITEN	Battery / vs

ZU BEZIEHEN VON: Sega

THUNDER FORCE IV

MEGA DRIVE

Der Styx-Fighter ist überarbeitet worden, und das zur rechten Zeit! Das Reich Lone sammelt seine stärkesten Kräfte und wieder einmal muß ein einsamer Pilot ihnen trotzen. Dafür hat die Galaktische Vereinigung auch alles an technischem Gerät in den Styx-Fighter gepackt, das gut und teuer ist. Schneller ist er geworden, wendiger und gefährlicher. Jetzt hilft keine Ausrede mehr, Ihr müßt ans Joypad und die Galaxis vor Lone retten. Während frühere Styx-Typen unter Laserfeuer zerkrümelten wie Knäckebrot, hat Thunderforce Mk. IV jetzt gut lachen! Der beste Raumer aller Zeiten muß sieben Feindplaneten heimsuchen und die gegnerische Kriegsmaschinerie lahmlegen. Ach ja: Bei Mißerfolg droht ewige Versklavung im gnadenlosen Lone-Reich...

Für Mega-Drive-Spieler begann die Thunderforce-Story mit Thunderforce II, einer Automatenumsetzung (der erste Automat wurde nie umgesetzt). Ihr mußtet alles, was Euch vor die Zieloptik kam, niedermachen und dabei häufig die waffen wechseln. Gegen unterschiedliche Feinde waren eben unterschiedliche Waffen wirkungsvoll. Bizarre Feindformationen hielten in atemberaubenden Acht-Wege-Scrolling den Styx-Raumer von stets beeindruckenden Levelentgegnern fern. Thunderforce III war dagegen gewohntere Kost. Obwohl grafisch und klangtechnisch hervorragend, bot es nur Horizontalscrolling. Es gab eine vierstufige Geschwindigkeitskontrolle und man konnte bis auf den letzten Level alle anwählen. Thunderforce IV bietet all das und mehr.





Vorsicht: Die Levelwächter sind schneller als der Blitz!

FEUERKRAFT



SCHUß NACH HINTEN
Nützlich gegen Kriecher, die sich von hinten an Eure Düsen heranschleichen.



KLINGE
Dick und fett, schneidet sie Euch den Weg durch jeden Alienschrott!



KRALLE
Die Drohnen umkreisen Euren Hyperstahl-Raumer und schützen ihn vor Fremdkörpern...



FREIE BAHN
Glasklare Sicht durch freigeschossene Bahn.



JÄGER
Hitzesucher machen sich auf den Weg...



LASER
Ein dicker, fetter Laserstrahl zieht waagerecht durchs Bild und pulverisiert alles in seinem Weg.



SCHILD
Ihr wollt unzerstörbar werden? Da habt Ihr! Aber nicht lange...



SCHLANGE
Feine, kleine Zeitbomben verteilen sich hinter Euch und vernichten heranschleichende Gegner.



DOPPELSCHUß
Genau, wie er heißt. Gibt doppelte Feuerkraft. Sammelt ihn auf, wenn nichts Besseres herumfliegt.

Die erste Hälfte des sechsten Levels. Nicht einfach, oh, nein! Ein Sperrfeuer aus Feindbomben, Granaten und Patronen hält Euch in Atem. Überleben ist hier alles!

Der brandneue Styx-Fighter! Ist er nicht schnuckelig? Wie wäre es jetzt gleich mit einem Probeflug?

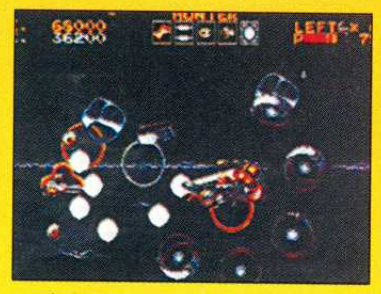
Ihr könnt die Geschwindigkeit jetzt prozentgenau einstellen und die Levelanwahl ist vereinfacht worden. Ein umfangreicher Optionsscreen erlaubt Euch, den Schwierigkeitsgrad, Motorkraft, Arsenal und Anfangslevel zu bestimmen und alle Musikstücke und Effekte anzuhören.

Die Grafiken sind das beste, was je ein Shoot-'em-up geboten hat. Bunt, groß, deutlich und superfein lassen sie kaum etwas zu wünschen übrig. Wer glaubt, daß es nichts Neues mehr in der Welt der Hintergrundgrafik gibt, wird hier eines besseren belehrt. Wasserwelten, Wüstenplaneten, Weltall und Welteninneres - abwechslungsreicher geht es nicht mehr! Jeder Level hat 57 verschiedene, eingeborene Alienrassen - eine fieser als die andere. Die Mördermutanten scheinen ungeordnet anzugreifen, doch werden ihre Bewegungsmuster nach einigen Runden deutlich. So etwas schön Ekliges hat selbst Biotech-Vorbild R-Type nicht zu bieten... Widerwärtig grinsend, schrill und bunt, machen sie dem Styx-Fighter das Leben zur Hölle. Das alles vor Technicolor-Hintergrund, dessen Parallaxscrolling in mehreren Ebenen wie 3D aussieht!

Der Begleitsound zur Schießorgie lohnt alleine schon den Kauf des Moduls. Die Japano-Rock-Stücke knallen Euch um die Ohren und treiben den Adrenalinspiegel noch höher als die schon genialen



"Rocky Mountain High", sang schon John Denver. Wir zweifeln daran, daß er gewußt hat, wie hoch! In diesem ultraschnellen Tiefflugabschnitt braucht Ihr messerscharfe Reaktionen.



Oh-oh! Massenhaft Aliens in diesem Todestanz. In welche miese Gesellschaft Ihr da geraten seid...

Soundeffekte. Da gibt es irre Laserriffs, Explosionen und Kampfschreie, die im späteren Spiel immer hektischer werden.

Über der Klang- und Grafikorgie haben die Programmierer zum Glück die Spielbarkeit nicht vergessen. Kein bißchen einfacher als der Vorgänger, ist Thunderforce IV doch nie unfair und zieht im Schwierigkeitsgrad nach und nach an. Die Level sind größer und vielfältiger als in Thunderforce III und erfordern schon einmal Streckenplanung. Blindes Vorwärtsstürmen genügt nicht. Auch die Wahl der Waffe wird zur strategischen Frage. Die falsche Wahl zur falschen Zeit, und Ihr geht in die lange Liste glückloser Kämpfer ein. Extras können auf der Planetenoberfläche aufgesammelt werden, andere sind Eigentum gegnerischer Schiffe - bis zu deren Vernichtung.

Es wurde schon deutlich: Thunderforce IV ist der absolute Höhepunkt der Ballerreihe und ein fantastisches 8 MBit-Game, das monatelang für hektische Joypads sorgen wird. Ein Mega-Knaller, den Ihr Euch um nichts in der Welt entgehen lassen dürft!!



THUNDER FORCE: DIE FAMILIENGESCHICHTE

THUNDER FORCE
Der Oldie (1983!) erschien nur in den Spielhallen. Ohne ihn hätten wir aber die Nachfolger nicht!

THUNDER FORCE II
Der MSX-Ur-Opa (1988) war der Vorläufer des Mega-Drive-Spiels.

THUNDER FORCE II
Das Mega-Drive-Baby persönlich (1989)! Viel besser geworden.

THUNDER FORCE III
Der Ballerknaller 1990. Das beste Shoot-'em-up, nicht nur auf dem Mega Drive.

THUNDERFORCE AC
Die Automatenumsetzung von TF3. Fast eine 1:1 – umsetzung!



PROFILE — THUNDER FORCE IV ● TECHNOSOFT ● PREIS n/v

FORMAT	8Mbit
SPIELER	1
STUFEN	7
SCHWIERIGKEITSGRADE	3
BESONDERHEITEN	level select

ZU BEZIEHEN VON: Sega



GRAPHIK ▲ Unglaublich detailliert und stimmig ▲ Fantastische Levelmitte- und -endgegner	93
SOUND ▲ Lebhafte Spacemusiken ▲ Irre Soundeffekte und geniale Samples	91
SPIELABLAUF ▲ Das spielbarste Thunderforce aller Zeiten! ▲ Fantastische Waffenwahl	92
ANFORDERUNG ▲ Angreifer werden immer intelligenter ▲ Vielleicht etwas schwer für Anfänger	94

Das Warten hat sich gelohnt. Ab in den Modulschacht, Thunderforce IV!

PROSCORE 92



ANLEITUNG ZU DEN





UNDEADLINE

PAL SOFT ● DM 100,-

Die Legionen der Verdammten befreien sich von ihren Fesseln und überwältigen die Welt! Während die Welt schläft, steigen die Scheintoten aus ihren Gräbern, um Rache an der Welt zu üben, die sie getötet hat. Es sind natürlich keine gewöhnlichen Menschen, sondern Massenmörder, Kriegsopfer und verrückt gewordene Größenwahnsinnige. Man muß sie aufhalten.



Auf einem komprimierten 3-D Bildschirm gespielt, ist das Spielein Spaziergang und ein Sich Durchschießen durch sieben lange vertikale Levels, bei dem der Spieler einen Sprite vom Typ der Goldenen Axt kontrolliert, der den Kampf mit Horden von Geistern und Ghulen aufnimmt.

Die Graphik ist vergleichsweise mittelmäßig, aber hier kommt es auf die Anforderungen an, nicht auf schöne Bilder. Und es ist schwierig! Man kann die ersten sechs Levels in beliebiger Reihenfolge wählen und durchspielen, denn sie sind alle schwierig! Aufrüstungen sind in Schatztruhen versteckt. Es gibt da drei Arten von Truhen: Waffen, Zaubertrank und Extraleben.

Der Sprite ist recht deutlich erkennbar, aber auch hier sind es die Bosse, die den größten Raum auf dem Bildschirm einnehmen - sofern man so weit kommt. Wenn das der Fall ist, dann könnt Ihr zwischen den Levels Erfahrungspunkte gegen andere Eigenschaften eintauschen, wie Stärke. Es ist jedoch ärgerlich, da man, jedesmal wenn man stirbt, als Schwächling wieder anfangen muß. Bei nur drei Leben und zwei Continues werdet Ihr wochenlang schimpfen.

INSGESAMT 87%

THUNDERFORCE III

SEGA ● DM 100,-



Der Krieg zwischen der Union der Galaxis und dem Empire von Lone geht weiter, wobei die Union Gefahr läuft, von der Übermacht besiegt zu werden. Eine massive Offensive gegen die Abwehrsysteme des Empires wäre sinnlos. Nur der Stynx-Jäger hat eine Chance, zum Empire vorzudringen und es für immer zu zerstören - und ratet mal, wer ihn fliegt?



Wie sein Vorgänger, so stellt auch Thunderforce III keine endgültige langfristige Herausforderung dar. Aber es zeigt sicher, was das MD machen kann: Superklänge, phantastische Graphik und ein hervorragendes gleichachsiges Scrolling durch acht Levels von Chaos.



Das Markenzeichen von Thunderforce ist die große Feuerkraft, und Eure Waffen sind so furchterregend wie der Gegner. Ihr stellt den Schwierigkeitsgrad, die Geschwindigkeit und den Kontrollknopf an Ihrem Bildschirmmenü ein, und dann wählt Ihr die Anfangsstufe oder Ihr durchlauft das ganze Spiel. Aufrüstungen (kleine rote Schiffe) gibt es in ausreichender Zahl, wobei Schiffssymbole Extraleben darstellen. übriggebliebene Aufrüstungen zählen 1 000 Punkte. Der Spielablauf ist wie vorher. Aber zusätzlich gibt es noch Verstärker für die häufigen heiklen Momente. Die Wächter machen



Euch zu einem Zwerg und um sie zu zerstören, braucht man schon eine Strategie, obwohl Ihr in den frühen Levels Hinweise über ihre Schwachstellen erhaltet. Wenn Ihr die Schwierigkeitsgrade richtig eingestellt habt, visuell überwältigt und äußerst ausdauernd seid, könnt Ihr es schlagen, aber Ihr werdet es immer wieder spielen.

INSGESAMT 88%

HELLFIRE

SEGA ● DM 100,-



Nach 1 000 friedlichen Jahren steht die galaktische Föderation vor der Zerstörung. Militärisch schwach können sie den bösen Super Mech nicht aufhalten, der das benachbarte Sternensystem und seine sechs Planeten erobert. Die Föderation hat nur eine Möglichkeit - einen Überraschungsangriff auf Super Mech mit Hilfe des CNCSI-Jägers, der mit der Superwaffe ausgestattet ist - dem Höllenfeuer!



Endlich offiziell freigegeben, hat sich Höllenfeuer als ein harter, innovativer Weltraumkampf herausgestellt. Obwohl die Graphik des horizontalen Scrollers am Anfang ziemlich standardmäßig ist, bieten einige der Sprites und Hintergründe auf den späteren Stufen dieses Sechs-Level-Spiels das, was man von einem Top-MD-



Titel erwartet. Aber, was Höllenfeuer tatsächlich abhebt, ist der Spielablauf. Feuerkraft in alle Richtungen per Knopfdruck plus der Ausstoß des Höllenfeuerstrahls geben Euch eine Chance gegen eines der schwierigsten Spiele, die es bisher gegeben hat.

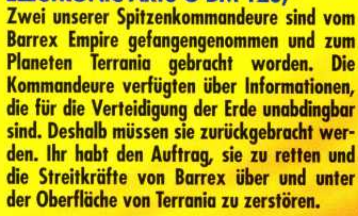
Das Ganze ist eine Raserei nach Aufrüstungen, bei der am Ende jedes Levels einige böse Bosse zu besiegen sind. Sie sind groß, häßlich und schlagen Euch bei erstbester Gelegenheit zurück, so daß Ihr die Stufe nochmals beginnen müßt mit schwachen Lasern und kaum einer Chance. Es macht furchtbar abhängig, frustriert, ist laut (megaknackige Explosionen), und feindliche Schiffe sind überall: Das ist eine massive Herausforderung, die Euch verrückt machen wird!

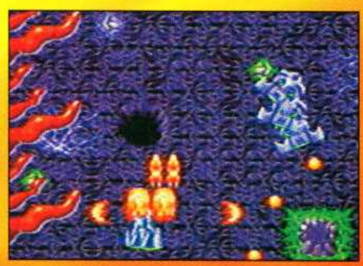
INSGESAMT 94%

BATTLE SQUADRON

ELECTRONIC ARTS ● DM 120,-

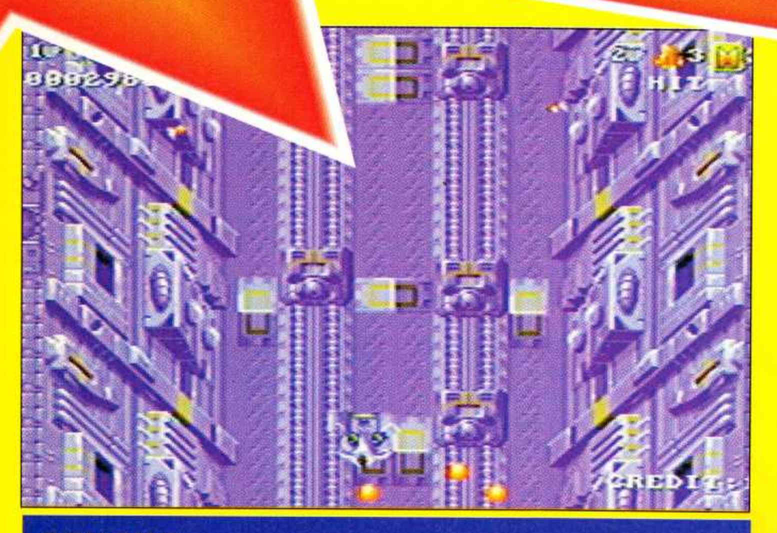
Zwei unserer Spitzenkommandeure sind vom Barrex Empire gefangengenommen und zum Planeten Terrania gebracht worden. Die Kommandeure verfügten über Informationen, die für die Verteidigung der Erde unabdingbar sind. Deshalb müssen sie zurückgebracht werden. Ihr habt den Auftrag, sie zu retten und die Streitkräfte von Barrex über und unter der Oberfläche von Terrania zu zerstören.

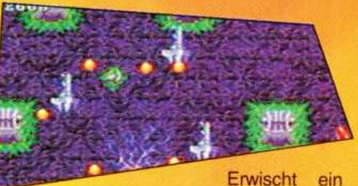




Jeden Monat erhalten wir Briefe und Anrufe von Leuten, die uns nach The Pros' Spitzenspielen fragen. Wir werden jetzt die ProGuide-Serie fortsetzen und alle Arten von Spielen untersuchen und unsere Lieblingsspiele zusammen mit Euren Lieblingsspielen auswählen, die wir anhand der Bestsellerliste ermitteln. Wenn Ihr meint, daß wir Euer Lieblingsspiel vergessen haben, schreibt an ProTest! und sagt uns, wie es heißt und warum es so gut ist.

'EM-UPS





Die vier vertikal scrollenden Levels sind leicht, aber hektisch, obwohl Ihr die Möglichkeit habt, zu wählen, wie schnell und häufig das gegnerische Feuer auf dem Bildschirm auftaucht. Außer der hervorragenden Möglichkeit des Teamspiels bietet das Spiel nichts wirklich Neues. Es gibt da schnelle Novabomben, mit denen man den Bildschirm abräumen kann und Aufrüstungen, die Aufwertungen von vier Waffentypen anbieten. Die Novas sind sehr nützlich, wenn man vom Feind umzingelt ist, der am Rande versteckt oder von unsichtbaren feindlichen Schiffen verschlungen ist. Die Feuerkraft ist schwach, bis Ihr auf die viel zu wenigen Aufrüstungen trefft, die in den feindlichen Kanonenbooten versteckt sind. Erwischt ein unglückliches, und Ihr werdet zwei Kraftstufen hinabfallen.

Was die Graphik angeht, so fühlt man sich bei Battle Squadron wie in einer Arkade mit leuchtenden Sprites und gemeinen Wächtern. Negativ ist, daß man manchmal nicht erkennt, wenn es einen Zusammenstoß gegeben hat, und einige Soundeffekte klingen eindeutig nach Steelband. Alles in allem ist es ein verdammt anspruchsvolles Spiel, das selbst für die besten Ballerer eine Herausforderung ist.

INSGESAMT 87%

GYNOUG

SEGA ● DM 120,-



Iccus, der Planet der fliegenden Menschen, ist von einem mutierenden Virus befallen worden. Scheußlich entstellte Kreaturen, die von einem bösen Zerstörer angeführt werden, haben alle besiegt, die man geschickt hat, um sie zu töten. Als geflügelter Krieger Wor (das Spiel heißt in den USA Flügel des Wor) müßt Ihr Eure Kräfte zügeln und ein für allemal Iccus von dem Bösen befreien.



Gynoug ist eine neue Veränderung im ausgelaugten Mega Drive Genre. Keine Angreiferschiffe, nur ein geflügelter Mensch, der mit magischen Waffen ausgerüstet ist, um 'to kick ass'.

Obwohl der Wor-Figurensprite klein ist, sind die zombieähnlichen Bosse riesig und besonders gräßlich. Zum



Glück kann Wor ziemlich schnell aufrüsten und, mit maximal drei Flüchen bewaffnet, alles in den Griff kriegen. Flüche und Aufrüstungen sind in fliegenden blauen Kristallen versteckt und sind unverzichtbar für Euer Überleben. Schnelligkeit ist Trumpf: Wenn Ihr die Geschwindigkeitsfedern verliert, geht Eure Fähigkeit auszuweichen den Bach hinunter.

Zusammenstöße sind gut erkennbar, außer in der fünften Runde, in der die Größe des Sprites und die Einfärbung des Hintergrundes hinderlich sind. Wenn Ihr ein Leben verliert, fallt Ihr glücklicherweise nur um eine Kraftstufe zurück. Der Spielablauf ist großartig, sobald Ihr die Auswahl der Flüche im Griff habt, und die Graphik und der Sound sind fahl. Gynoug ist eine Herausforderung, aber in den frühen Stufen langsam, stellt insgesamt aber eine wesentliche Verbesserung der Kriegsspiele dar.

INSGESAMT 92%

BEWERTUNG

	UNDEADLINE	THUNDERFORCE III	HELLFIRE	GYNOUG	BATTLE SQUADRON
Stufen	7	8	6	6	4
Schwierigkeitsgrade	2	3	2	3	1
Leben	3	4	4	5	3
Continues	2	7	10 od. 20	4	1-5
Aufrüstungen	17	8	17	22	5
Scrolling	vertikal	horizontal	horizontal	horizontal	vertikal
Besonderheiten	keine	keine	keine	keine	Teamspiel
GRAPHIK	79	95	88	92	88
SOUND	77	91	92	90	80
SPIELABLAUF	82	89	93	89	80
ANFORDERUNG	90	82	95	90	91
PROWERTUNG	87	88	94	92	87

SHOOT-'EM-UPS

MASTER SYSTEM

POWER STRIKE
SEGA



Mutierte Pflanzen wollen die Herrschaft über die Erde erringen. Um ihr Ziel zu erreichen, nisten sie sich im menschlichen Körper ein und übernehmen das Bewußtsein des Trägers. Mit Flying Power Strike, dem ultimativen Jet-Fighter-Spiel, liegt es an Dir, das richtige Unkrautvernichtungsmittel an die vegetarischen Parasiten auszuteilen und die Schrebergärten der Welt wieder sicher für die Rentner zu machen.



Hol Dir schon mal Pflaster für Deinen wunden Abzugsfinger, den Du sicher am Ende dieses über sechs Ebenen scrollenden Actionspiels haben wirst! Der Bildschirm wimmelt förmlich vor Mutanten und Deine magere Feuerkraft läßt echte Untergangsstimmung aufkommen. Ohne Dauerfeuer kannst Du beide Feuerknöpfe für höhere Durchschlagskraft drücken. Je mehr PIcon Power Chips Du einsammelst, desto stärker werden Deine Waffen.

Acht Power-Ups für Deine Waffen verbergen sich hinter numerierten Iconen, aber Du mußt höllisch aufpassen, jeder neue Abschuß hebt den letzten Abschuß auf, und den Iconen ausweichen ist schwierig. Die Kollisionserkennung ist nicht schlecht realisiert und Du weißt auch sofort, wenn Du einen Treffer abbekommen hast, auf der Minusseite hat ein neuer Fighter allerdings wieder Null Feuerkraft.

Die Mutanten sind erstklassig dargestellt und einige Hintergründe sind einfach umwerfend, obwohl die Sonics nicht gerade durch Fülle glänzen. Das Problem ist der Schwierigkeitsgrad – es gibt keine Einstellung und mit etwas Übung läßt sich Power Strike schnell meistern. Mit drei Leben und ebensovielen Fortsetzungen hält die Spielfreude nicht ewig vor, aber ein guter Blast ist das Spiel allemal. dargestellt und einige Hintergründe sind einfach umwerfend, obwohl die Sonics nicht gerade durch Fülle glänzen. Das Problem ist der Schwierigkeitsgrad – es gibt keine Einstellung und mit etwas Übung läßt sich Power Strike schnell meistern. Mit drei Leben und ebensovielen Fortsetzungen hält die Spielfreude nicht ewig vor, aber ein guter Blast ist das Spiel allemal.

GESAMTWERTUNG 90%

MASTER GEAR
Schwieriger als auf dem Großbildschirm, die Gegner sind wendiger, aber mit mehr Action auf dem Bildschirm verlangsamt sich das Geschehen doch merklich. Unser Urteil: Nicht den Kauf wert, nur um das Spiel schwieriger zu gestalten!

G-LOC
AIR BATTLE
SEGA

Menschen in aller Welt haben eine Armee aus Vigilanten zusammengestellt, um dem staatlichen Militarismus endlich die Stirn zu bieten. Das Waffenarsenal der Citizens Defense Force kann sich sehen lassen und die UNO hat Dir einen brandneuen Thunderfox Fighter mit auf den Weg gegeben, um Deinen "Verhandlungen" den nötigen Nachdruck zu verleihen.



Schneller und weniger manövierfähig als die GG-Version. Deine Mission ist es, die feindlichen Land-, See- und Luftstreitkräfte in acht Stufen kampfunfähig zu machen. Das Vorhaben ist nicht sehr schwierig, auch wenn Du gegen die Uhr kämpfst, weil die Gegner immer in großen Ansammlungen in Deinem Visier erscheinen. Dem feindlichen Feuer und gegnerischen Boden-Luft-Raketen auszuweichen, verlangt schon mehr, weil deine Manövierfähigkeit eingeschränkt ist. Mit nur einem Leben und drei Fortsetzungen ist der Spielfrust schon um die Ecke.

Das Spiel ist flickerfrei und graphisch aufwendig gestaltet, mit guten Explosionseffekten und detaillierten Gegnern. Allerdings fühlt sich Dein Flugzeug manchmal an, als ob es am Ende eines Knüppels sitzt. Allerdings können selbst Neuheiten wie Wächter am Ausgang der Ebene und die Ansicht aus dem feindlichen Flugzeug, wenn Du Deine Ausweichmanöver machst, nicht darüber hinwegtrösten, daß sich die Missionen wiederholen, selbst wenn Du leistungsfähigere Waffen und Flugzeuge bekommst. Einfach zu spielen und schnell genug, um Dich zu beschäftigen, aber es ist doch fraglich, ob das Spielvergnügen längerfristig anhält, selbst mit drei Schwierigkeitsgraden.

GESAMTWERTUNG 82%

MASTER GEAR
Völlig außer Kontrolle auf dem kleinen Bildschirm, trotzdem garantierter Superspaß. Nicht der Rede Wert im Vergleich zu einer vollwertigen GG-Version, aber allemal das Ausborgen oder Ausleihen für eine kleine Nachmittagsballerei wert.

BOMBER RAID
SEGA

Eine Höchstgeschwindigkeit von Mach 6, höllische Waffen, großkalibrige Kanonen und Clusterbomben? Du fliegst bestimmt diesen auf der Packung abgebildeten Blackbird? Ähem, eigentlich nicht, mehr ein altertümliches, pathetisches Propellermonstrum, womit Du eine ganze Armee in Grund und Boden stampfen sollst...

Die Action läuft über fünf lange, stufen ausgezeichneter Blastingaction. Jede einzelne Mission beginnt mit einer detaillierten Beschreibung Deines militärischen Hauptziels gefolgt von einer hervorrangenden Take-Off-Sequenz. Die Gameaction scrollt vertikal, wobei die eigentlichen Kampfszenen von oben betrachtet werden. Allerdings kommt es dadurch manchmal zu Problemen bei der Feinderkennung, weil die Gegner mit dem Hintergrund verschmelzen.

Die einzelnen Stufen sind variiert genug und lassen Dich auf andere Flieger, Panzer und Schiffe los. Power-



Ups sind unbezahlbar, denn sie erhöhen Fluggeschwindigkeit und Kampfkraft Deines mickrigen Fighters. Wenn Du eine genügende Anzahl von Power-Ups abgeschossen hast, kannst Du Dir sogar zwei Dronenflugzeuge leisten, die Deine blinden Zonen schützen. Wirst Du abgeschossen, heißt es wieder zurück zur ersten

Ausrüstungsstufe.

Man könnte Sega ja die aufgemotzte Packung verzeihen, wenn..., ja wenn Bomber Raid eine größere Herausforderung für den abgebrühten Spieler wäre. Okay, die Grapiken haben einen distinktiven, wenn auch leicht angejährten Arcadecharakter und mit mehr Leben und Fortsetzungen gibt es auch mehr zu tun als beispielsweise in G-LOC, aber trotzdem, eine harte Spielernatur wird nicht gefordert.

GESAMTWERTUNG 72%

MASTER GEAR

Wenn man die Helligkeit ein wenig herunterregelt, werden die Gegner besser sichtbar, aber die Überlandszenen verbergen trotzdem einige Feinde. Kollisionen werden zum unvermeidlichen Ereignis. Der Schwierigkeitsgrad im Vergleich zur MS-Version ist gesteigert, aber wenn Du kein Geld zu verschenken hast, tut es auch die GG-Version.

R-TYPE

SEGA



Eine Invasionsstreitmacht aus einer anderen Dimension bricht in unsere Galaxis ein und beginnt einen Zerstörungsfeldzug ohnegleichen. Die Earth Defense League hat nur eine einzige Chance gegen das bösartige Bydo Empire – das noch geheime Raumschiff R9, das den Invasoren in ihrer eigenen Galaxis ihre eigene Medizin zu schmecken gibt! Was kann schon schiefgehen – mit Dir als Pilot?



Dieses horizontal scrollende Actionabenteuer hat acht unglaublich schwierige Ebenen, die in fast allen Punkten dem gleichnamigen Arcadegame entsprechen, also vergiß es, wenn Du glaubst, das Spiel an einem Tag zu knacken. Dein Raumschiff fühlt sich zu Anfang ein wenig unbeweglich an, aber das legt sich. Du mußt durch den ersten Bildschirm hindurch, damit Du an die wertvollen Power-Ups kommst. Mit zwei Waffengattungen an Bord – Impuls- oder Laserstrahler – kannst Du Dir leicht Deinen Weg bahnen, aber erst bei der Kollisionsvermeidung zeigt sich der wahre Meister in Dir. Du kannst Deine Feuerkraft verbessern, wenn Du die Droids, in Gefangenenschiffen eingesperrt, mit gezielten Schüssen befreien kannst. Es spielt keine Rolle, ob Du Dir die Droids an Bord holst oder frei umherschweben und feuern läßt, in beiden Fällen erleichtern Sie Dir Deine Aufgabe, Dich mit den eigentlichen Oberbonzen herumzuschlagen. Power-Ups verbessern Deine Kampfstärkeund Fluggeschwindigkeit. Einige Gegner heben sich kaum vom Hintergrund ab, wenn sich der Bildschirm belebt, aber im allgemeinen sind die Graphiken echte Spitzenklasse, mit kaum merklichem Bildschirmflackern, detaillierten Hintergrundszenerien und angriffslustigen Außerirdischen. Auch die Begleitmusik ist gelungen, aber die Fähigkeiten der Master Systemkonsole werden nicht ausgereizt. Lasse Dich nicht von fehlenden Schwierigkeitsgraden täuschen, dieses Spiel braucht nur einen einzigen!

GESAMTWERTUNG 92%

MASTER GEAR

Klitzekleine Gegnerchen – mache lieber Deinen Bildschirm sauber, damit Du nicht versehentlich auf Staubkörner schießt – aber trotzdem ein ausgezeichneter Spielspaß, fast schon einen Blick von GG-Besitzern wert. Aber probiere es trotzdem vorher aus, damit es Dir hinterher nicht leid tut. Warum Geld ausgeben für die GG-Version, wenn man die MS-Version im Regal hat.

XENON II

VIRGIN

Die Xenites haben erneut das Kriegsbeil ausgegraben und planen einen Angriff auf die Erde – einen Angriff in nie gekanntem Ausmaß, sozusagen die "Mutter aller Angriffe". Dazu haben sich die schlitzäugigen Xenites die Hilfe eines abtrünnigen Wissenschaftlers gesichert. Dieser hat eine Zeitmaschine entwickelt, mit deren Hilfe die Xenites in die Vergangenheit gereist sind, um ihre Superbomben auf der Erde zu verstecken. Du mußt nun ebenfalls die Reise in die Vergangenheit antreten und den drohenden Weltuntergang verhindern.

Man hört schon jetzt Deine Handgelenke krachen, wenn Du versuchst, dieses bretttharte Blasterspiel in den Griff zu bekommen. Dein Schiff schwingt tatsächlich von eine Seite auf die andere und es bedarf eines Meisters, der die halbe Spielzeit damit verbringt, das Schiff um alle Hindernisse herumzulenken. Die eher fadenscheinige Kollisionserkennung ist keine große Hilfe, aber gerade das macht einen der Reize dieses Spiels aus.



Es gibt natürlich Pick-Ups en Masse, aber diesmal in Form von Münzen, die Du sammelst, um damit im Geschäft am Ende der Ebene einen Großeinkauf zu veranstalten. Wenn Du nur genug Bares einsammelst, eröffnet sich Dir ein wahrer Traum in Sachen Waffen- und Schiffsausrüstung. Außer den normalen Add-ons für Seiten und Heck gibt es auch noch den Alleskiller Super Nashwan Power, der jeweils nur in einer Ebene eingesetzt werden darf.

Vertikal scrollende - shoot -'em -ups - sind eigentlich die große Ausnahme auf dem Master System, aber trotz der zeitweiligen Verlangsamung des Bildschirms und der, na ja, sagen wir mal herausfordernden Kollisionserkennung, haben wir hier einen Superblaster für die langen Nächte.

GESAMTWERTUNG 89%

MASTER GEAR

Die Probleme mit der Kollisionserkennung werden besonders auf dem kleinen Bildschirm zum Alptraum, anders verhält es sich allerdings mit der Spielgeschwindigkeit, die vom Extraspeed der Game-Gear-Konsole profitiert. Die meisten Geschosse sind ziemlich groß geraten, aber weil sie die Eigenschaft haben, etwas länger in der Szenerie herumzuhängen, vergißt Du ganz einfach, daß es Geschosse sind und schon gibt's wieder einen Zusammenstoß.

BEWERTUNG

	G-LOC	BOMBER RAID	POWER STRIKE	R-TYPE	XENONI II
Stufen	8	5	6	8	5
Schwierigkeitsgrade	3	0	0	0	1
Leben	1	3	3	3	3
Fortsetze	3	0	unendlich	3	0
Aufrüstungen	5	14	8	7	12
Scrolling	n/z	horizontal	vertikal	horizontal	vertikal
Besonderheiten	n/z	n/z	n/z	n/z	n/z
GRAPHIK	**89**	**76**	**88**	**91**	**92**
SOUND	**84**	**73**	**81**	**85**	**83**
SPIELABLAUF	**78**	**75**	**82**	**82**	**84**
ANFORDERUNG	**76**	**72**	**81**	**92**	**87**
PROSCORE	**82**	**72**	**90**	**92**	**88**

SHOOT-'EM-UPS

GAME GEAR

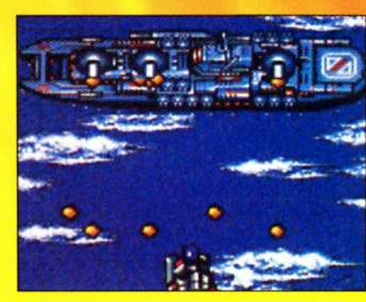
GRIFFIN
SEGA



Eine feindliche Armee rüstet auf und als Kommandeur von Schlachtpanzer Griffin ziehst Du den schwarzen Peter, Dich durch die feindlichen Linien zu kämpfen und die gegnerische Basis auszuradieren. Tja, wenn's kommt, kommt's meistens knüppeldick!



Der Beobachtungspunkt bei diesem Spiel ist eleviert, daß Verbraten der feindlichen Hardware mit typischen Arcadestil mit vertikalem Scroll ist nur mit strategischen Spielzügen möglich. Wenn Du START wählst, pausiert das Spiel, damit Du Dir in aller Ruhe Main-, Sub- oder Spezialwaffen auswählen kannst. Das letztere Paar feuert nach vorne, wobei die Subwaffen auch feste Gegenstände durchschlagen, während



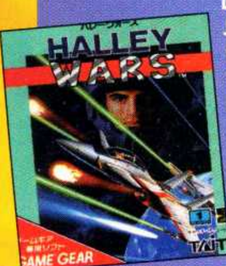


die Spezialwaffen stärkere Feuerkraft mit weitem Streukreis liefern. Die Mainwaffen sind wirklich nicht das gelbe vom Ei, aber Du fängst am besten mit drei Smartbomben an. Für hohe Punktzahlen solltest Du besser mit Spezialwaffen spielen.

Die Power-Ups, in gepanzerten Fahrzeugen versteckt, verstärken die Feuerkraft Deiner Mainwaffen, Deinen Energiebalken für drei Ebenen und geben Dir neue Smartbomben und Extra-Leben. Die Graphiken sind gut realisiert und die Gegner sind auch im größten Kampfgetümmel gut sichtbar. Mit seinen variablen Spielrunden, darunter auch eine Kampffliegerrunde, harten Gegnern, vier Leben, keinen Fortsetzungen und einem sexy aussehenden Girl, daß Dir die Pause zwischen den Runden versüßt, ist *Griffin* ein Blaster mit langanhaltendem Spielspaß.

GESAMTWERTUNG 85%

HALLEY WARS
SEGA



Die Erde des 21. Jahrtausends wird fünfmal von den Raumflotten des Lord Halley attackiert. Endlich finden sich die noch verbleibenden Nationen Terras zusammen, um einen letzten Versuch zu unternehmen, den Planeten zu retten. Milliarden sind bereits gestorben und nur Du, der Pilot des letzten Raumschiffs, kannst die Erde noch retten und Halleys Streitmacht besiegen.

Weich ablaufendes, blitzschnelles Actiongame mit vertikalem Scroll, sechs Ebenen und massig Power-Ups für Waffen, Geschwindigkeit, Bomben und Schutzschirme. Da bleibt kein Auge trocken, auch wenn Deine Gegner kein Match für Deine Waffen auf maximaler Firepower sind. Die eigentliche Schwierigkeit liegt in der schieren Anzahl Deiner Gegenspieler. Deine Aufgabe ist es, alles, was auf die Erde zufliegt, zu zerstören, bis Du schließlich Halleys Raumbasis vor die Rohre bekommst. Die Zerstörungen auf der Erde werden in einem Prozentbalken in der unteren rechten Bildschirmecke angezeigt. Wenn der Balken 100% erreicht, hast Du nicht mal mehr Zeit für ein Gebet. Gottseidank kannst Du den Zerstörungsgrad mit 2000 Punkten wieder um 1% verringern, und bei so vielen feindlichen Raumschiffen ist für reichlich Kanonenfutter gesorgt.

Die Darstellung von Gegnern und Hintergrund gehört zum Besten, was ich je im GG-Format gesehen habe. Zusätzlich gibt es Super-Hintergrundmusik und farbenprächtige Explosionen. Gameplay ist slick, aber schwierig, mit drei Schwierigkeitsgraden und zwei Feueroptionen. Hochgradig suchtgefährlich, mit nur drei Leben und Fortsetzungen, Extra-Leben alle 10 000 Punkte und dem garantierten "de ja vu" Feeling, wenn Du stirbst.

GESAMTWERTUNG 92%

pro YO!

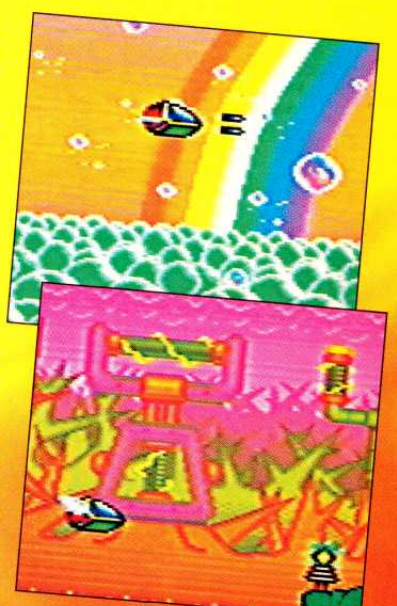
FANTASY ZONE
SEGA



In der Fantasy Zone ist seit 6216 alles ruhig. Damals besiegte Opa-Opa die Invader vom Planeten Menon. Aber jetzt, im Jahr 6344, kommen die Menons zurück und kidnappen die Bewohner der Fantasy Zone, darunter auch Opa-Opa. Der Sohn, Opa-Opa junior, bleibt der letzte Bewohner der Zone, und nur er allein kann die Zone wieder zurückgewinnen.



Oh je. Ein Zwei-Wege Shooter mit horizontaler Scrollaction und Graphiken, die aussehen, als wäre Walt Disney sein Frühstück wieder hochgekommen. Wenn Du Dich mit Deinem Gefährt in die Lüfte erhebst, beginnt die erste von sieben Ebenen. Das Spiel hat keine Schwierigkeitseinstellung und die Kampfhandlungen beginnen sofort nach Deinem Abheben. Deine Gegner sind grüne Bic-Macs, goldene Kaulquappen und ähnliche geometrisch geformte Feinde. Abgeschossene Ziele lassen Goldmünzen fallen, die Du aufsammeln und wahlweise in fliegenden Geschäften für neue Waffen, Maschinen oder Extra-Leben ausgeben





kannst. Die Graphiken sind trotz aller Farbenpracht impressiv, auch wenn wir die Hintergrundmusik schon in *G-LOC* gehört haben.

Das Gameplay bringt dem gewieften Spieler nichts neues und die schlangengleiche Beweglichkeit Deines Schiffes ist fast störend. Sichere Scrollaction kann nur mit leichten Joystick-Bewegungen realisiert werden und es gibt keine Funktion für Dauerfeuer. Zählt man alle Fehler zusammen, ist es kaum zu glauben, wie süchtig Fantasy Zone machen kann, aber es stimmt, selbst mit bemitleidenswerter Kollisionserkennung und Null Guardiangraphik. Weniger herausfordernd, als einem Regenwurm Gesangstunden zu geben, aber mindestens genau so bizarre.

GESAMTWERTUNG 81%

G-LOC
AIR BATTLE
SEGA

Nur ein Pilot kann mit dem Experimentierflugzeug G-LOC umgehen, aber noch bevor Du Deine Testausbildung beenden kannst, wirst Du in den aktiven Dienst einberufen! Einige Militärführer im Osten haben ihre Streitkräfte zusammengeschlossen und fallen in Beron ein. Dir fällt die undankbare Aufgabe zu, gegnerische Luftwaffe, Land- und Seestreitkräfte auszuschalten, allerdings ohne jegliche Hilfe!



Ein interessantes shoot-'em-up, leicht strategisch angehaucht. Mit *G-LOC* sitzt Du im Cockpit Deines Jägers und mußt neun schwierige Missionen erfüllen. Jede Mission bringt neues Kampfgetümmel und Du mußt



Dich mit feindlichen Flugzeugen, Schiffen und Panzern herumschlagen. Das eigentliche Ziel Deiner Mission ist die Zerstörung der gegnerischen Basis im Osten. Die Flughöhe wird vom Programm festgelegt, aber mit den Richtungstasten kannst Du nach rechts und links ausweichen. Deine Waffen sind Maschinengewehre und Luft-Boden-Raketen, aber am Ende eines Levels kannst Du Deinen Bestand durch gesammelte Punkte leistungsfähiger machen, neu auftanken oder Dir sogar eine Panzerung zulegen.

Die strategische Spielseite kommt zum Zug, wenn es daran geht, die neue Mission auszuwählen oder die gesammelten Punkte auszugeben. Ein Fehler kann bereits über Sieg oder Niederlage entscheiden und oft wird die Spielleidenschaft von Enttäuschung überschattet, wenn Du wieder mal falsch gewählt hast. Verglichen mit anderen Spielen lasten Sound und Grafik die GG-Konsole nicht annähernd aus und die konstanten Spielunterbrechungen können echten Frust herbeiführen. Trotzdem ist *G-LOC* ein schnelles Spiel, das sich relativ einfach erlernen läßt. Ein echter Pluspunkt ist der Linkmodus für zwei Spieler, obwohl man dafür eine zweite GG-Konsole, Cartridge und ein Verbindungskabel benötigt.

GESAMTWERTUNG 79%

GG ALESTE
SEGA



Du bist der coole Kapitän der Aleste, Galvanic Gunner genannt. Dein Raumschiff ist eine mit Waffen vollgepropfte Augenweide und aus irgendeinem Grund hinter dem Moonchild her. Und da schwebst Du nun durch den Weltraum und findest Dich auf einer intergalaktischen Raumbasis wieder in diesem wahrhaftig exzellenten Adventuregame.



Ähnlichkeiten mit *Halleys War* mit vertikalem Scroll und blitzschnellen Graphiken sind nicht abzuleugnen. Allerdings ist die Graphikdarstellung in Aleste nicht ganz so gut gelungen, aber dafür hat das Spielgeschehen wesentlich mehr Action zu bieten. Die acht Ebenen der Raumbasis sind mit Feinden vollgestopft, aber Du besitzt reichlich Firepower, um mit allen Gegnern fertig zu werden.

Das Spiel läuft so schnell ab, daß Du kaum mit dem Einsammeln der Power-Ups nachkommst. Die erzielten Punkte lassen sich in neue Waffen umtauschen, aber die haben es wirklich in sich. Eine derartige Auswahl und Feuerkraft war bisher noch nicht auf der GG-Konsole zu haben. Dadurch erhält das Spiel einen besonderen Reiz, der auch durch teilweise verschwimmende Ziele und langsame Gegner auf einem vollen Bildschirm nicht gebrochen werden kann. Aleste läßt sich trotz kleinerer Schwächen endlos spielen und verliert nichts von seiner Anziehungskraft. Die zwei Schwierigkeitsgrade sind gerade ausreichend, und in jeder Ebene gibt es so viel zu tun, daß Du schon nach Sekunden hoffnungslos spielsüchtig sein wirst. Der Frustrationslevel ist genau richtig und mit unendlichen Fortsetzungen hast Du das Spiel irgendwann gecrackt.

GESAMTWERTUNG 91%

BEWERTUNG

	HALLEY WARS	GRIFFIN	GG ALESTE	FANTASY ZONE	G-LOC
Stufen	6	4	8	7	9
Schwierigkeitsgrade	3	0	2	0	3
Leben	3	4	3	2	1
Fortsetze	3	0	unendlich	0	0
Aufrustungen	17	4	6	14	3
Scrolling	vertikal	vertikal	vertikal	horizontal	n/z
Besonderheiten	n/z	n/z	n/z	n/z	versus
GRAPHIK	**92**	**86**	**90**	**81**	**81**
SOUND	**90**	**82**	**88**	**75**	**75**
SPIELABLAUF	**89**	**86**	**91**	**77**	**77**
ANFORDERUNG	**90**	**80**	**84**	**81**	**81**
PROSCORE	**92**	**85**	**91**	**79**	**79**



SUPERSPIELEN AUF DIE SCHLICHE GEKOMMEN JEDEN MONAT NEU!

Der Einsender des ProTips des Monats gewinnt drei Sega-Module seiner Wahl. Das bedeutet über DM 350,- Software seiner Wahl. Dazu mußt Du nur Deine privaten Tricks den anderen Sega Fans zukommen lassen. Der Gewinner wird von uns benachrichtigt. Um zu gewinnen, schreibe Deine Tips auf und sende sie an ProTips, SegaPro...









KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE

ARCH RIVALS

Wähle immer Vinnie, empfiehlt Carsten, er ist schnell und zäh. Wenn du denn Ball hast, paß ihn zu Deinem Mitspieler und lauf zum Korb. Nun drück den 'pass-back' Knopf. Renn in die Ecke und wirf. Meistens erzielst Du dann einen 3-Punkte Korb.

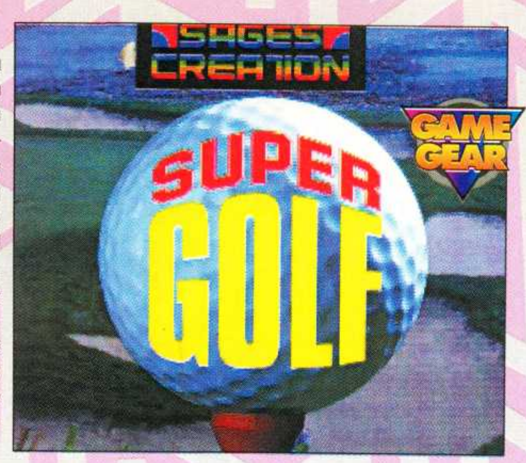


CASTLE OF ILLUSION



Wenn Du die Rutsche nahe dem Ende des Clown-Levels benutzt, spring nicht auf den zweiten Treppenabsatz, sondern versuch auf den obersten zu springen. Hier findest Du eine Schatztruhe. Nimm sie und es erscheint ein Geldstück. Sammel dieses auf und lauf zu der Wand am Ende des Treppenabsatzes. Spring in die Wand hinein und Du kommst beim Polizisten raus, der den superbösen Clown bewacht!

SUPER GOLF



Hier ist der erste Tip zu Super Golf auf dem Game Gear. Auf dem Grün angelangt, positioniert Ihr den Schlagstürkeanzeiger in der gleichen Entfernung, wie der Ball vom Loch weg liegt. Achte auf eventuelle Neigungen des Grüns. Studiere die Schlagentfernungen im Handbuch und ziele immer vom 'Map-Bildschirm' aus.

PUTT 'N' PUTTER GOLF

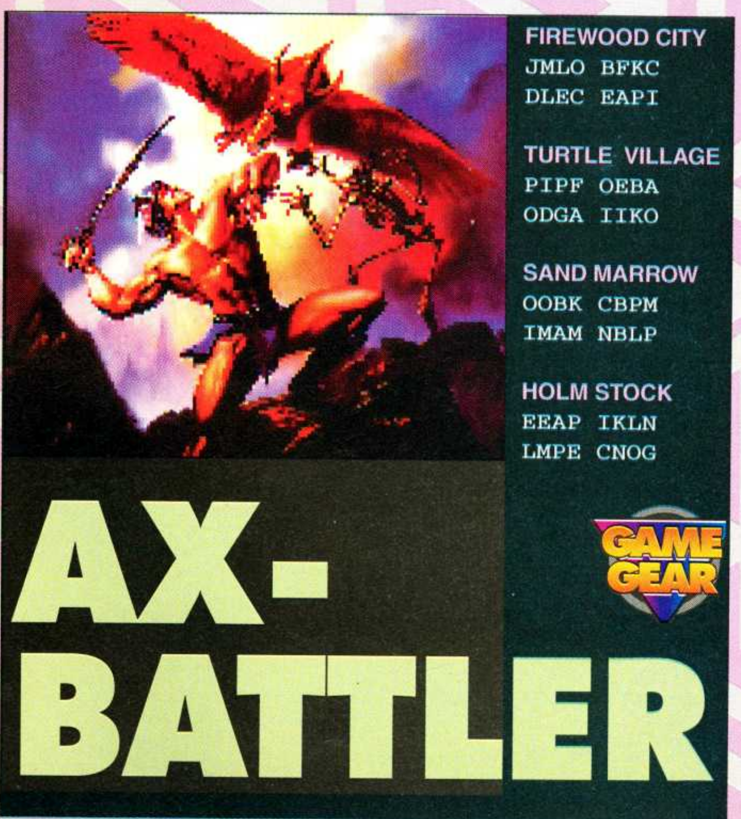


Er fand auch das Passwort für den Master Level. Es lautet:'PUTT', wobei am Ende ein Leerzeichen stehen muß.

FACTORY PANIC

1	TSMDCV	11	THESUN
2	TTNDCV	12	MQANCZG
3	TVPDCV	13	MSCNCZG
4	TZTDCV	14	MWGNCZG
5	THBDCV	15	MEONCZG
6	THBEDW	16	MEOODAH
7	THBGFY	17	MEOVJGN
8	THBKJC	18	MEOCROV
9	THBSRK	19	MEPCSPW
10	THCSSL	20	MERCURY





TAZ MANIA



Während Du den Titelbildschirm siehst, drücke A, B, C und START auf Joypad 2 auf einmal. Zur gleichen Zeit mußt Du die selben Tasten auf Joypad 1 betätigen. Jetzt müßtest Du ein Klingelzeichen höhren und Du kannst jetzt das Spiel starten. Pausiere das Spiel und Du kannst durch drücken von A,B und C gleichzeitig durch die Levels springen. Aber das ist noch nicht alles! Drücke B und beende die Pause, damit Du unbesiegbar wirst, oder C statt B, und Du kannst Dir den Level nach Deinen Wünschen auswählen. Du mußt nur noch die Pause beenden und schon kann's losgehen.

BONANZA BROS

Gehe zuerst ganz nach oben im ersten Level und Du wirst ein blaues Dreieck sehen. Sammle es auf, um einige Level zu überspringen. Als zweites suche eine Harke und hüpfe genau in dem Moment auf sie, wo Du von einer Kugel getroffen wirst. Du solltest jetzt unbesiegbar sein.

ASSAULT-SUIT-LEYNOS (TARGET EARTH)

Wenn Du gestorben bist, so nutze kein Continue. Anstelle dessen gehe in den Options Screen und drücke START, woraufhin ein Mädchen erscheint, welches ein Continue-Schild trägt. Verlasse das Menü und benutze ein Continue von den neunen, wo früher nur 2 waren. Das funktioniert jetzt immer so, sobald Du nur noch 2 Continues hast.



R-TYPE



Alle R-Type Fans, die ein Master System besitzen, werden erfreut sein, diesen Tip zu bekommen. Wenn der Credit-Bildschirm erscheint, so drehe Deinen Daumen auf dem Steuerkreuz im Uhrzeigersinn bis Du 12 Credits hast. Sind dann 11 von diesen verbraucht und nur noch einer wird angezeigt, drehe das Kreuz genau anders rum, also gegen den Uhrzeigersinn, bis daß ein Sound-Test Bildschirm dargestellt wird. Drücke auf den Knopf 2 und nach links, bis die Nummer 95 erscheint. Jetzt mußt Du den Knopf 1 betätigen, so daß die Special Effects gespielt werden. Drücke noch einmal links, damit die 94 aufgedeckt wird und dann dieser Effekt gespielt wird. Setze dieses danach so oft fort, bis Du bei 0 angelangt bist und verlasse das Testmenü. Auf dem jetzt

SHINOBI

GAME GEAR

Hier noch ein alter Tip, nach dem wir aber immer noch oft gefragt werden. Er sagte uns, daß man die Level auswählen kann, wenn man nach unten drückt und den Knopf 2 betätigt, sobald der Ninjakopf im Titelbild vollständig zu sehen ist.



SPIDER-MAN

GAME GEAR

Mitten im Spiel ist ein Pac-Man Spiel versteckt. Um es zu spielen mußt Du zunächst einmal den Schlüssel von Electro's Power Plant einsammeln. Wenn Du das geschaft hast, springe auf der linken Seite herunter und Du wirst ein Game Gear sehen. Beim nächsten mal, wenn Peter's Raum zu sehen ist, drücke A und fresse die Punkte! Isobel kann doch nicht die einzige sein, die Tips kennt; los, schreibt uns welche.



KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

MEGA DRIVE

Alle Krusty Fans werden sicherlich schon viele Codes ausprobiert haben. Der Designer des Spieles heißt WILLIAMS; wenn Du seinen Namen rückwärts liest (also SMAILLIW) und ihn als Paßwort eingibst, kannst Du alle Türen in den Leveln betreten. Klever, oder?



SONIC THE HEDGEHOG

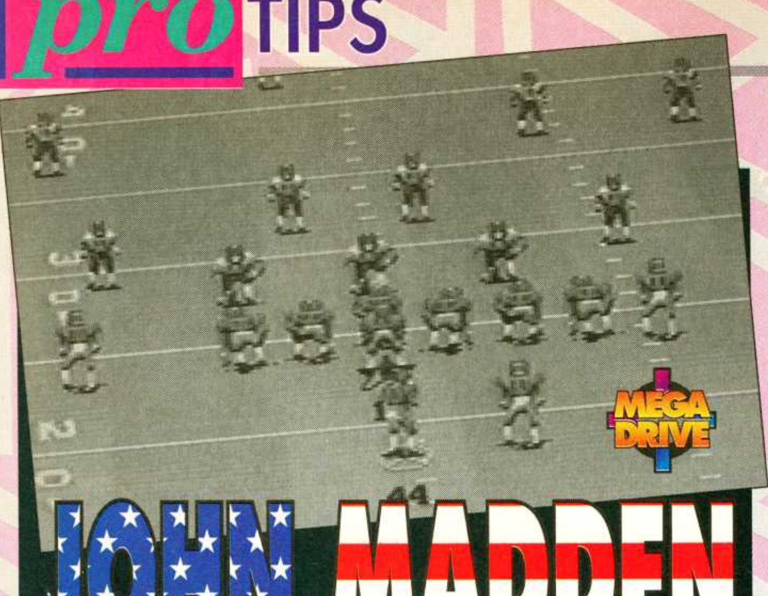


Wenn Du auf dem Game Gear bei Sonic im dritten Level auf der Brücke festhängst, versuchs doch mal mit diesem Tip. Benutze den Supersonic Spin Attack auf der langen Brücke und drücke gleichzeitig nach rechts, um zu beschleunigen. Dr. Robotlink sollte jetzt nicht mehr auf Dich schießen. Bitte schickt uns auch hier noch ein paar Tips!

DESERT STRIKE



Der fehlende Copilot kann im zweiten Einsatz in seinem abgestürzten Flugzeug oberhalb des POW-Camps gefunden werden. Es liegt rechts oben auf der Karte. Wenn Du ihn gerettet hast, erscheint eine Mitteilung. Unterhalb des Wracks ist noch ein Extraleben. Jake steht Dir dann in den folgenden Einsätzen zur Hilfe bereit.

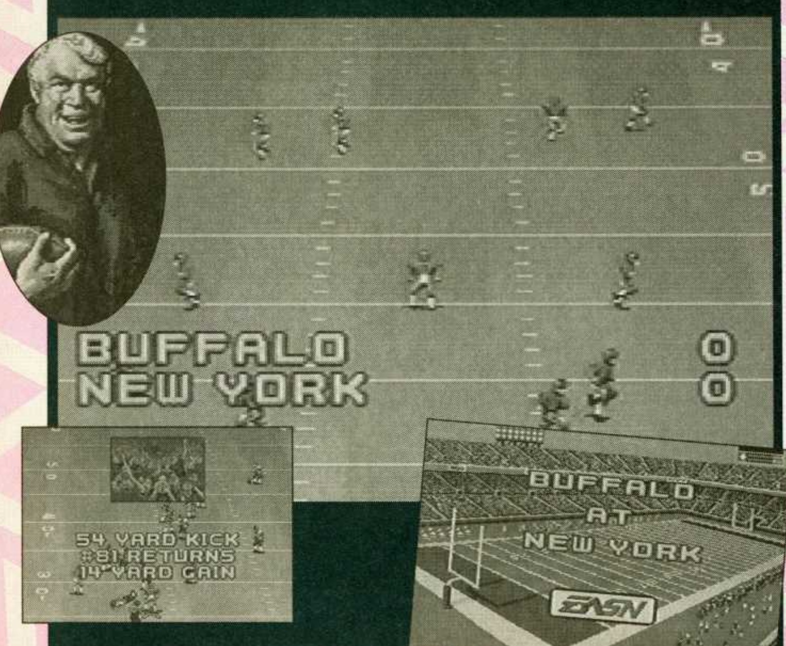


MEGA DRIVE

JOHN MADDEN FOOTBALL '92

Wähle Dein liebstes Team aus und führe es zu einem EASN Meisterschaftsspiel Deiner Wahl.

TEAM NAME	FINAL CODE	GEGNER	SPIELORT
ATLANTA	CKZ2X2J6	CINCINNATI	ZUHAUSE
BUFFALO	D5FHS6V1	PHILADELPHIA	AUSWÄRTS
CHICAGO	FB7R7XK5	OAKLAND	ZUHAUSE
CINCINNATI	C536H69F	PHILADELPHIA	AUSWÄRTS
CLEVELAND	C266MHV7	SAN FRANCISCO	AUSWÄRTS
DALLAS	BDNSJ8JC	BUFFALO	ZUHAUSE
DENVER	CHDKBDCY	NEW YORK	AUSWÄRTS
DETROIT	C8MXJ215	BUFFALO	ZUHAUSE
GREEN BAY	D402TV87	BUFFALO	ZUHAUSE
HOUSTON	DSRWXNLC	SAN FRANCISCO	AUSWÄRTS
INDIANAPOLIS	CN7XFB1F	NEW YORK	AUSWÄRTS
KANSAS CITY	CPBT805F	PHILADELPHIA	AUSWÄRTS
LOS ANGELES	BHJ1XFW6	OAKLAND	ZUHAUSE
MIAMI	CW519S5F	NEW YORK	AUSWÄRTS
MINNESOTA	CC5Y9G06	CLEVELAND	ZUHAUSE
NEW ENGLAND	FCKDS2MP	WASHINGTON	AUSWÄRTS
NEW JERSEY	FGGBSWX7	NEW YORK	AUSWÄRTS
NEW ORLEANS	CZNNKRKK	HOUSTON	ZUHAUSE
NEW YORK	CC1YXMW3	HOUSTON	ZUHAUSE
OAKLAND	BOSPY231	CHICAGO	AUSWÄRTS
PHILADELPHIA	DY68L3NW	OAKLAND	ZUHAUSE
PHOENIX	DCJYC4YN	NEW JERSEY	ZUHAUSE
PITTSBURGH	DKFWX8JY	NEW YORK	AUSWÄRTS
SAN DIEGO	CHK9FB99	PHILADELPHIA	AUSWÄRTS
SAN FRANCISCO	CS3MGR4D	INDIANAPOLIS	ZUHAUSE
SEATTLE	DGY637VL	NEW ORLEANS	AUSWÄRTS
TAMPA BAY	FB56T09F	BUFFALO	ZUHAUSE
WASHINGTON	CSM3YHLZ	BUFFALO	ZUHAUSE



ACTION REPLAY PRO CODES



ALEX CASTLE
FFC12 00005
Unendlich viele Leben

ATOM ROBOT
FF803 B0009
Unendlich viele Leben

BATMAN
FF431 C0006
Unendlich viele Leben
FF432 A0005
Unendlich viele Batarangs

BIRD AND CAT
FFD88 20003
Unendlich viele Leben

BURNING FORCE
FFB25 C0004
40 Leben (unendlich viele bei Reset)

DICK TRACY
FFFD6 B0003
Unendlich viele Leben

DINO LAND
FFF5A 30003
Unendlich viele Bälle

DJ BOY
FFA18 90004
Unendlich viele Leben

FIRE SHARK
FF028 70003
Unendlich viele Leben
FF042 B0003
Unendlich viele Bomben

GHOSTS 'N' GHOULS
FFB04 90030
Unendlich viel Zeit

INSECTOR X
FF980 30007
Unendlich viele Leben

JUNCTION
FFCCA 70019
25 Bälle

KLAX
FF0FD D0014
Unendlich viele Leben

LAST BATTLE
FFFE1 50099
Zeit wird mit letzten beiden Ziffern eingestellt
FFFE0 D0048
Unendlich viele Leben



OUT RUN
FFFE1 50099
Zeit wird mit letzten beiden Ziffern eingestellt

QUIX
FF006 F0006
Unendlich viele Leben

RAMBO
FFC10 30085
Unendlich viele Leben

SUPER HANG-ON
FF055 40099
Zeit wird mit letzten beiden Nummern eingestellt

SUPER THUNDER BLADE
FFF82 A0007
Unendlich viele Leben

TRAMPOLINE TERROR
FFF70 90004
Unendlich viele Leben

WHIP RUSH
FFD02 80005
Unendlich viele Leben

KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE
FF0FF 30003



Unendlich viele Leben

MONSTER HUNTER
FF011 F00BF
Unendlich viel Energie
FF7F9 40004
Unendlich viele Leben

MUSHA ALESTE
FFD11 30003
Unendlich viele Leben
FFD11 F0001
Infinite out-riders

SPLATTERHOUSE 2
FF00F 80003
Unendlich viele Leben
FF00F 70004
Unendlich viel Energie

STEEL EMPIRE
FFCB7 1001E
Unendlich viel Energie
FFCB5 70003
Unendlich viele Leben
FFCB5 70003
Unendlich viele intelligente Bomben
FFC87 0006E
Weniger Feinde

TASK FORCE HARRIER EX
FF810 80004
Unendlich viele Leben

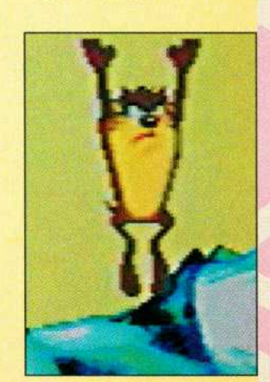
TAZ MANIA
FFD45 B0003
Unendlich viele Leben
FFD4B C000C
Unendlich viel Energie

TWO CRUDE DUDES
FF46C B0002
Unendlich viele Leben

WANI WANI WORLD
FFA40 30003
Unendlich viele Leben

TAZ MANIA
FFD03 70002
Unendlich viele Chilli Schoten
FFD4C B0002
Unverwundbarkeit

VALIS III
FFF44 30020
Unendlich viel Energie
FFF45 50003
Volle Waffenkraft





CHAMPIONS OF EUROPE

Wenn Du im Halbfinale bist und es zur Halbzeit 0-0 steht, gib einfach auf und schon bist Du im Endspiel.



TWO CRUDE DUDES

Starte ein 1 Spieler Spiel und versuche so weit wie möglich zu kommen. Wenn Du keine Continues mehr hast, und Deine Energie fast gleich null ist, stecke dein Joypad in Port zwei. Wenn Du nun START drückst kannst Du als Spieler zwei weiterspielen. Natürlich mit vollständiger Lebensanzahl und allen Continues.



Beast Warriors

Michael Steffens aus Viersen sandte uns einige Levelcodes zu diesem wirklich miesen Spiel (er sollte den SegaPro Review abwarten, bevor er es kauft). Hier sind nun die Codes. Sie müssen mit dem Namen 'DARREN' aktiviert werden.

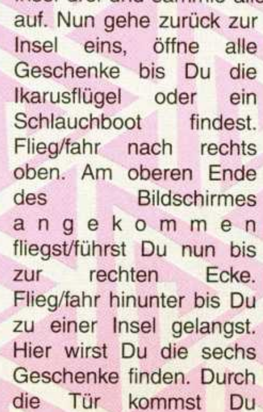
AAAAAQMWFNBAQDV – 200 Münzen, um im Shop einzukaufen
AAGAZADRTJUZQIY – verwandel Dich zum roten Riesen
AAPAJAJFGXOXQMP – direkt gegen den Endgegner kümpfen

Michael verriet uns auch, daß man den japanischen Text durch drücken des C Buttons, ins englische umwandeln kann (Englisch ist immerhin leichter als Japanisch!!!).



TOEJAM & EARL

Damit können die urigen Typen bis zu sechs weitere Waren aufsammeln. Begib Dich auf den Weg nach Insel drei und sammle alle Prüsente



auf. Nun gehe zurück zur Insel eins, öffne alle Geschenke bis Du die Ikarusflügel oder ein Schlauchboot findest. Flieg/fahr nach rechts oben. Am oberen Ende des Bildschirmes angekommen fliegst/führst Du nun bis zur rechten Ecke. Flieg/fahr hinunter bis Du zu einer Insel gelangst. Hier wirst Du die sechs Geschenke finden. Durch die Tür kommst Du zurück zur Insel eins. Achtung: Dieser Tip funktioniert nur bei abgeschlossenen Welten.



Asterix

Das SegaPro-Team hat sich durch Asterix gekämpft und hat hier die Komplettlösung geschrieben.

Level 2-1

Level 1.1
Gehe zu einem Schornstein irgendwo in der Mitte des Levels und zerbombe die Spitze. Nun gleite diesen hinunter. Jetzt kommst Du zu einem anderen Schornstein, welcher von Steinen umringt wird. Diese Steine solltest Du zerstören. Halte Dich nun weiterhin LINKS und gehe durch die auftauchende Wand. In diesem Geheimraum findest du einige Knochen und ein extra Leben. Nachdem Du alles eingesammelt hast, solltest Du den Raum wieder durch die Wand verlassen und den Level beenden.

Level 1.2
Hier solltest Du Ausschau nach Nüssen halten. Am Ende des Levels mußt Du die drei Männer mit der Flagge besiegen, um weiterzukommen.

Level 2.1
Hier kommt Obelix zum Vorschein. Er hat mehrer Möglichkeiten den Endgegner zu besiegen. Passier den Gesteinsblock mit einer Drehung und stell Dich auf die Spitze des nächsten. Wenn Du Dich nun hinunterfallen läßt kannst Du viele Boni sammeln. Das Level kannst du durch die linke Tür am Ende verlassen.

Level 2.2
Wähle nun Asterix aus, um diesen Level zu bestehen. Dieses Level scrollt immer, daher sei immer am rechten Bildschirmrand oder Du wirst sterben. Kurz vor dem Ende des Levels findest Du ein Rechteck aus lauter Steinen. In einem von ihnen muß ein extra Leben versteckt sein.

Level 2.3
Auch hier sollte man Asterix als Spielfigur nehmen. Als erstes solltest Du das Ding, was so aussieht wie ein Weihnachts-Pudding zerbomben. Nach dem verlassen des Gebäudes, wirst Du zwei vibrierende Steine entdecken. Warte solange, bis sie sich nach rechts bewegt haben, dann springe auf den höheren von beiden. Jetzt spring auf die große Wand zu, um dort ein paar Knochen aus den Steinblöcken zu lösen. Wenn Du das getan hast, spring zurück auf den Gesteinsblock.

Nun solltest Du deinen Weg nach rechts fortsetzen. Bald gelangst Du zu einer Platform, die in der Mitte einer großen Lücke liegt. Springe auf diese und bewege dich weiter nach links zum Bonusraum.

Level 3.1
Für diesen Level ist es egal, welche Spielfigur Du auswählst. Geh einfach nach rechts bis Du zu einem extra Leben kommst. Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste, denn zwischen den Bäumen lauert ein verstecktes Loch. Sammel das Leben ein und laß Dich in das Loch fallen. Dort unten wirst Du durch die Wasserströmung zum Ausgang getrieben .

Level 3.2
Hier ist es am Besten, wenn Obelix diesen Level spielt. Gehe den Weg nach rechts, während Du unaufhörlich die Römer bekämpfst, bis Du den blauen Topf findest. Wenn Du jetzt nach unten gehst, gelangst Du zu einer Tür. Geh' einfach weiter und attackiere den Topf. Halte Dich nun weiterhin rechts und Du erreichst bald die Spitze. Nun findest du einen Raum mit vielen Boni und eine Tür die Dich zum nächsten Level bringt.

Level 3.2
Als Obelix hast Du in diesem Level wieder einmal bessere Karten, weil Du eie Menge an Wachen bekämpfen mußt. Springe auf die auf- und abfahrende Plattform. Verharre dort solange bis, du eine zweite mit zwei Geldstücken siehst. Lande auf der Mauer. Bewege Dich weiterhin nach rechts, um das Geld und die Boni zu bekommen. Passier den Raum mit der Plattform in der Mitte, vernichte den Schneemannn und zerstöre die Steine, damit Du ein extra Leben bekommst. wenn du jetzt in das Loch hinuntersteigst und die Wache vernichtest, erhälst du noch ein Extra Leben.

Level 4.1
Wieder einmal muß Obelix ran, denn hier stößt Du auf wahre Rudel von Feinden . Gehe in den türkisen Topf, um ein BONUS SHEET zu erhal-



Level 7-1





ten. Gehe den LEDGE SIMS weiter entlang. Er führt Dich zu einem Schlüssel. Setze nun Deinen Weg fort und versinke in dem Sumpf. Dann gehe durch die Höhle, halte aber nicht an, weil eine selsame Brühe von der Decke tropft. Spring hoch, um wieder an die Oberfläche zu kommen. Kurz vor dem Ausgang solltest Du noch einmal im Sumpf versinken, um ein extra Leben zu kassieren.

Level 4.2

Wieder einmal muß Obelix an die Arbeit und den Kampf gegen die vielen Kanonen aufzunehmen. hier findest Du schon am Anfang einige Gesteinsblöcke. Sobald Du weitergehst, siehst Du auf einer Plattform drei vertikale Steine. Wenn diese zerstört werden erhälst Du ein Extraleben.

Als nächstes begegnest du einer Menge Kanonen, die durch das Zerstören des Kolbens aktiviert werden. Springe auf das Faß und fliege in die Wolken, um dort den versteckten Schlüssel zu finden.

Wieder einmal muß Oblelix zum Einsatz



kommen und die Wachen bekämpfen. Schon am Anfang findest du eine Menge Töpfe. Wenn Du in den 6. Topf hineingehst erhälst du ein extra Leben.

Etwas später kommst Du an zwei Löcher mit Steinen. In dem die meisten Steine sind, findest du ein Extraleben. Nun versuchen die Römer Dich anzugreifen.

Nach dieser Scene glangst Du einem kleineren Topf. Spring hinein und hole Dir das extra leben.

Nachdem du das getan hast, spring hoch und geh in den vorerst letzten Topf und hol Dir auch dort das extra Leben. Behalte deine Richtung beiund springe in den abgrund. Gehe nun weiter nach links., erledige dort die Wache, um einen extra Lebens Point zu bekommen. Gehe dann nach rechts durch die Wand und töte die Wache. Nun gehe Schritt für Schritt zurück bis Du wieder zum zurück bis Du wieder zum Abgrund kommst. Box Dich nun durch die Steine auf der rechten Seite, laß die fleischfressende Pflanze hinter Dir und Du hast

auch dieses Level überstanden.

Level 5.1

Nun ist es Zeit Asterix auch mal zu Wort kommen zu lassen. Im Untergrund mußt Du an zwei feuerspeiende Statuen vorbeigehen Um den Geheimraum zu sehen mußt Du Dich auf die Knie fallen lassen, so, daß das Hindernis bewältigt werden kann. Das ist zwar ein äußerst schwieriges Unterfangen, aber es funktioniert. Dann mußt Du die Rampe benutzen, um auf das Gebäude zu kommen. Jetzt solltest Du den Vogel töten und ihm den Schlüssel für den nächsten Level entreißen.

Level 5.2

Bei diesem Level gibt es nicht viel zu sagen nur Obelix sollte als Spielfigur genommen werden.

Falls Du erschöpft bist, findest Du am Ende des Levels neue Lebensenergie.

Level 6.1

Die Kraft von Asterix witrd hier benötigt. Das Level ist in drei Abschnitte unterteilt. Nachdem du den schwierigsten Teil überstanden hast, erreichst Du eine Treppe aus Felsblöcken. Zerstöre den obersten und Du bekommst ein Extraleben.

Level 6.2

Deine Wahl sollte hier auf Obelix fallen. Stelle Dich auf den Anker, damit Du an die Oberfläche gelangst. Bewege Dich nun nach rechts und klettere bis zur Möwe hinauf. Am Ende fliegt die Möwe weg und du fällst hinab auf das Schiff. Sammele hier die Bomben ein und versuche vorsichtig durch die Wasserfälle und Fontänen bis zum Ende

zu gelangen.

Level 6.3

Klein Asterix muß seine Kräfte hier beweisen. Beeil dich, denn die Lava fließt unaufhörlich. Nach diesem aufregenden Lavaabenteuer gelangst Du zu einer vibrierende Plattform mit einigen Speerspitzen.Versuche diese zu vernichten. Es ist wirklich schwierig, bis Du den Dreh raus hast. Die öberraschung ist, das du diese Plattform gar nicht verlassen mußt, um den Schlüssel zum nächsten Level zu erhalten, denn jemand hat die Tür unverschlossen gelassen.

Level 7.1

Hier ist mal wieder Obelix gefragt. Gehe zu dem Springbrunnen???? am Ende der unterirdischen Höhle, aber springe nicht drauf. Du solltest zum nächsten Raum gehen. Dort findest Du einen Bonustrank. Als nächstes solltest Du zur Oberfläche zurückkehren, wo sich der Schlüssel befindet. Jetzt spring in das Loch zur Höhle zurück. Dann geh' zurück an die Oberfläche und dann nach links. Dort findest Du den Ausgang.

Level 7.2

Für diesen Level sollte man Asterix wählen. Nehme den Feuertrunk zu dir und stürze dich in ein neues Abenteuer. Als erstes findest Du einen Springbrunnen. Geh hinauf und spring nach links. Irgendwo ist dort ein Bonustrank. In diesem Level sind viele blaue Töpfe versteckt. In einem von Ihnen ist der Schlüssel für den Ausgang. Um diesen zu finden mußt Du auf den Springbrunnen vom Anfang springen. Gehe dann den Weg weiter nach rechts, passiere die lavaspeienden Statuen, bis zu der Plattform. Diese wird verschwinden, sobald Du dich auf sie stellst. Fall hinunter und bewege Dich nach rechts. Springe jetzt von der kleinen Plattform nach rechts und Du findest mit Sicherheit den Schlüssel.

Level 7.3

Hier muß Obelix ans Werk. Dieser Level ist in 4 Sektoren unterteilt. Der erste Part spielt auf der Oberfläche. Hier mußt Du eine Pyramide betreten. Wenn Du dies getan hast, halte Dich links und gehe durch die Tür. Springe auf die sich bewegende Plattform, und nun spring hoch auf eine höhere Ebene. Auf der rechten Seite befinden sich zwei quadratische Steine, die von Stacheln umgeben sind. Sobald der Weg frei ist, spring auf den oberen Stein. Nun spring so weit wie möglich nach rechts. Du befindest Dich nun auf der Spitze eines Daches, welches nicht mehr sichtbar ist. Laufe einfach weiter nach rechts um den dritten Teil zu beenden. Jetzt kommst Du zu einem blauen Topf. Aber vorsicht, sammel Ihn nicht ein, denn sonst verlierst Du Dein Leben. Sobald Du drei Tore siehst, entscheide Dich für das in der Mitte. Du gelangst in einen Raum, in dem sich zwei Töpfe befinden. In einem ist ein Schlüssel versteckt. Solltest Du den falschen wählen, verlierst Du ein Leben (Versuch es mit den rechten).

Level 8.1

So, nun bist Du im letzten Level. Hier ist es egal, für welche Spielfigur Du Dich entscheidest. Es ist der einfachste Level im ganzen Spiel. Hüpf einfach über die Speerspitze der Wache und schon hast Du es geschafft.

Nun gönn' Dir eine lange Ruhepause, Du hast es Dir verdient.






DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA-KONSOLEN
SPIT-FIGHTER-POSTER IM HEFT!
SEGA pro
NEU!
NOVEMBER 1992
DM6,50
AUSGABE 1
Keine offizielle Sega-Publikation
ASTERIX
Superlösung für das riesige Master-System-Spiel. Ales, was Ihr wissen müßt, um zu gewinnen!
MEGA DRIVE
Alles über Alien³
Mit Volldampf voraus: Die Gadget Twins
Superman im Anflung
MASTER SYSTEM
Ninja Gaiden kämpft sich durch
Chuck Rock: Der erste Test
Putt & Putter Golf eingelocht
GAME GEAR
Popils kommt
Chaotische Kugeln in Marble Madness
Prince of Persia in Eurer Hand
SONIC 2
Ultacool: Exklusivinfos. Das einzige Preview, das Ihr braucht!
BRANDAKTUELLE NACHRICHTEN UND DIE BESTEN SEGA-SPIELTESTS

SEGAPRO IM ABO
MIT TOLLEN T-SHIRT-ANGEBOT!

Abonniere jetzt und bezahle nur DM 5,85 pro Heft anstatt DM 6,50!

UND

Du bekommst ein SegaPro-T-Shirt – um sonst!

- SegaPro ist 100% farbig – eine der buntesten Zeitschriften des Universums
- Sie ist total actiongeladen – bei SegaPro ist richtig was los
- Sie informiert zuverlässig über alle Spiele für die Sega-Konsolen und Hardware, bringt News aus Deutschland, den USA, Japan und Großbritannien. Wenn es nicht in SegaPro steht, passiert es nicht!
- ProTips sind Anleitungen zu den beliebtesten Spielen – und was für welche! Echte Screenshots, um Dir schritt für schritt zu helfen. Damit macht Dein Spiel erst richtig Spaß!

SEGAPRO ABONNEMENT-FORMULAR

Ich halt's nicht mehr ohne mein Segapro T-Shirt aus – Ich möchte Segapro ab sofort zum Jahrespreis von

☐ DM 70,20 (Deutschland)
☐ DM 99,20 (Europa)
☐ DM 128,20 (Rest der Welt)

für 12 Ausgaben abonnieren.

Gewünschte Zahlungweise bitte ankreuzen:

☐ Durch Bankabbuchung
BLZ ....
Geldinstitut ....
Konto-Nr. ....

☐ Per Scheck

Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) ....
Datum ....

Bitte schicken Sie mir SegaPro an folgende Anschrift (Dies ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit):

VORNAME / NAME ....
STRASSE / HAUSNUMMER ....
PLZ / ORT ....

1. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) ....
Datum ....

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift:

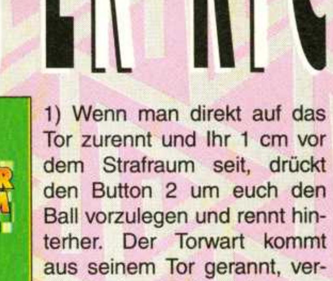
2. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) ....
Datum ....

Und jetzt? Schicke dieses Formular an folgende Anschrift und freue Dich auf SegaPro:

SegaPro Abo-Service
Paragon Publishing Ltd
Postfach 101905
4630 Bochum 1

SEGA pro

SUPER KICK OFF





1) Wenn man direkt auf das Tor zurennt und Ihr 1 cm vor dem Strafraum seit, drückt den Button 2 um euch den Ball vorzulegen und rennt hinterher. Der Torwart kommt aus seinem Tor gerannt, verpasst den Ball und schon steht Ihr alleine vor dem Tor.
2) Wenn Ihr diagonal aufs Tor zulauft, drückt Knopf 1, um den Ball zu schießen. Dann drückt schnell rechts oder links. So erzielt Ihr todsicher ein Tor, solange Ihr die "after touch" Option angewählt habt.
3) Strafstöße führt so schnell wie möglich aus und versucht so gut wie Ihr könnt in die Ecken zu zielen.
4) Falls der gegnerische Torwart Deinen Schuß abgewehrt hat, rennt Dein



Spieler aus dem Angriffbereich. Halte Knopf 1 gedrückt und drück das Joypad in die Richtung des Tores. Der Torwart wird dich anschießen (Ouch) und mit etwas Glück springt der Ball direkt ins Netz.
5) Um einen Strafstoß zu halten, mußt Du das Joypad in die Richtung drücken, in der Du den Schuß vermutest und gleichzeitig den Button 1 gedrückt halten. Wenn Du die Richtige Ecke erraten hast, hälst Du mit Sicherheit den Ball.
6) Falls Du keine Ausdauer hast, um alle Qualifikationsrunden in den Cups zu spielen, kann auch Dir geholfen werden. Wähle einfach "done" für alle Spiele bis zum Finale an. Dort angelangt, kannst Du Dir nun eins von den Teams aussuchen, welches Du selber sein möchtest.



Diese Codes funktionieren nur mit der neusten Version vom programmierbaren Action Replay.

DICK TRACY
(japanisches Modul)
FFFD6 2ØØØ6
Energie

INSECTOR X

(japanisches Modul)
FF97F FØØØØ
keine Feindkollision (Schüsse treffen immer noch)

DJ BOY
(japanisches Modul)
FFA18 9ØØØ4
Energie

GHOSTBUSTERS
(japanisches Modul)
FFFE2 CØØ1Ø
Energie
FFFE2 BØØØ2
unbegrenzte Anzahl an Leben

GROWL
(USA Modul)
FFØ85 BØØØ7
unbegrenzt Continues

QUACKSHOT
(europäisches Modul)
FF8F9 7ØØØ8
Energie
FF8F9 9ØØØ3
unbegrenzte Anzahl an Leben

TWO CRUDE DUDES
(europäisches Modul)
FF46C BØØØ2
unendlich viele Leben für Spieler 1
FF477 BØØØ2
unendlich viele Leben für Spieler 2

DEVIL CRASH
(japanisches Modul)
FFF63 7ØØØ2
unendlich viele Bälle

SPLATTERHOUSE 2
(USA Modul)
FFØØF 7ØØØ4
Energie

TAZ MANIA
(USA Modul)
FFD3DFØØØ3
FFD3E8ØØØ3
FFD455ØØØ3
FFD45BØØØ3
unbegrenzte Anzahl an Leben
FFD3AFØØØC
FFD3B8ØØØC
FFD453ØØØC
FFD4BCØØØC
unendlich viele



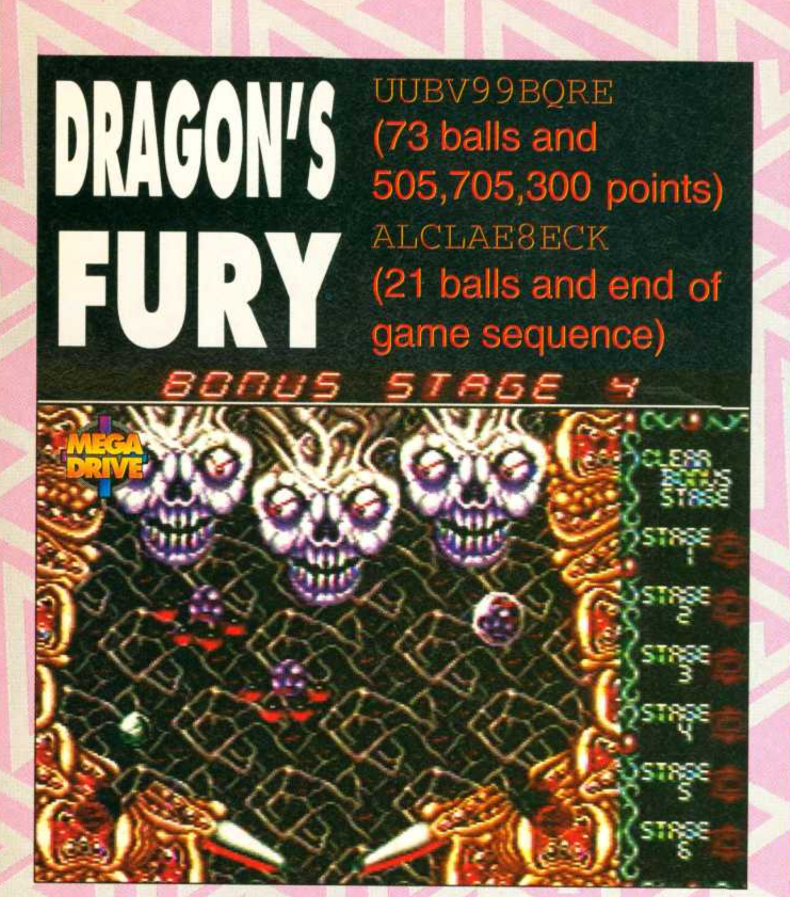






DRAGON'S FURY

UUBV99BQRE
(73 balls and 505,705,300 points)
ALCLAE8ECK
(21 balls and end of game sequence)





PRINCE OF PERSIA



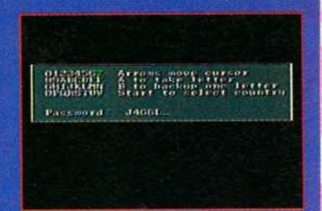
LEVEL	CODE
2	GLFIFT
3	GKEHEP
4	JMGJGA
5	GICFCH
6	LMGJGC
7	NNHKHI
8	POILIO
9	OMGJGF
10	RNRLIY
11	SNRLIZ
12	RLNJGO
13	PIKGDA
14	QIGGDX

F22 INTERCEPTOR

Mega Drive







RUSSIA	USA	KOREA	IRAQ
HHGØ1O	29Ø3D1	7PGØD2	C4GØ1V
HPIØP1	31Ø41P	7TKØTQ	CSGØHL
MLQ1H3	39Ø4PØ	8IGØTK	D4G199
HTO1H5	45Ø654	8DV1D7	DCI25N
I1Ø1H3	49Ø6LV	8HG1DS	DGG25P
I5Ø1H7	4OG6LC	8LG2H5	DKG25T
19Ø2D8	51G7PK	8PG35N	DST2TH
ID62T9	59G896	8TG3PM	EØG2T2
ICG39V	61G91Ø	95Ø413	E4G39C
MKQ41E	651952	9DØ4D5	E8G3P7
IGG41S	6DU9HG	9HQ4D9	ECG41K
MKP5D1	6HG9H6	9T65I9	MKL4L4
IOG5DO	6LG9TM	AI855K	EKG4TV
JØG5TA	6PGAPU	A5Ø5TF	ESG4T7
J4G6L7		A9Ø61H	FCO61V
J8G7D4		MKD8T8	MKU6HB
JKG8DO		AGØ8T4	FGG6HI
JOK8L8		AK49TD	FK1712
JSS9HH		AOØA1I	FOG714
KØGA1K		ASØA1M	FSG7HV
K8GA1S		B4ØADB	G4Q8LG
KGPB1L		MKEB5K	GGS9DU
MKVBHO		BGØBTF	GKGA5F
KSGCDC			G5GATM

ROLLING THUNDER 2

Mega Drive

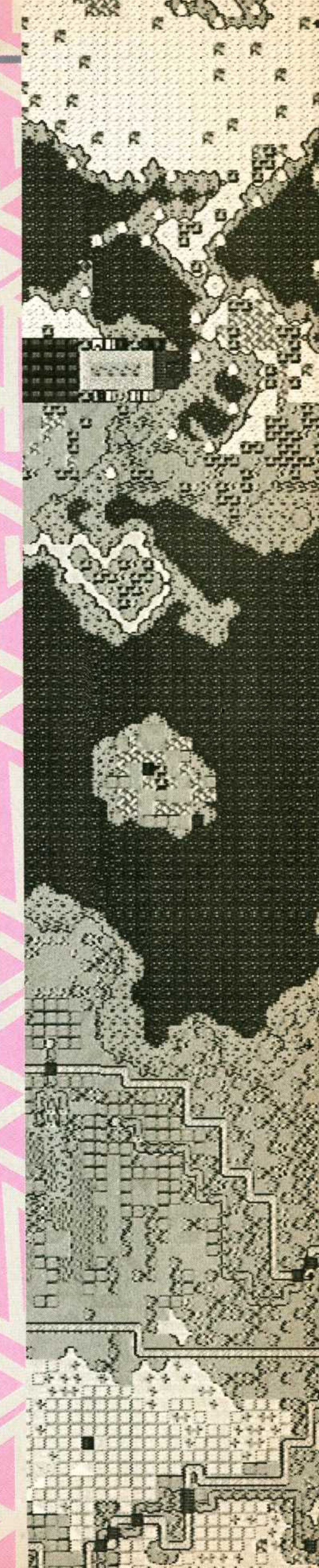
A curious program punched the powder – 5
A logical leopard blasted the secret – 6
A private isotope desired the target – 7
A natural rainbow elected the future – 8
A magical machine muffled the killer – 9
A digital nucleus punched the device – 10
A private thunder created the powder – 11

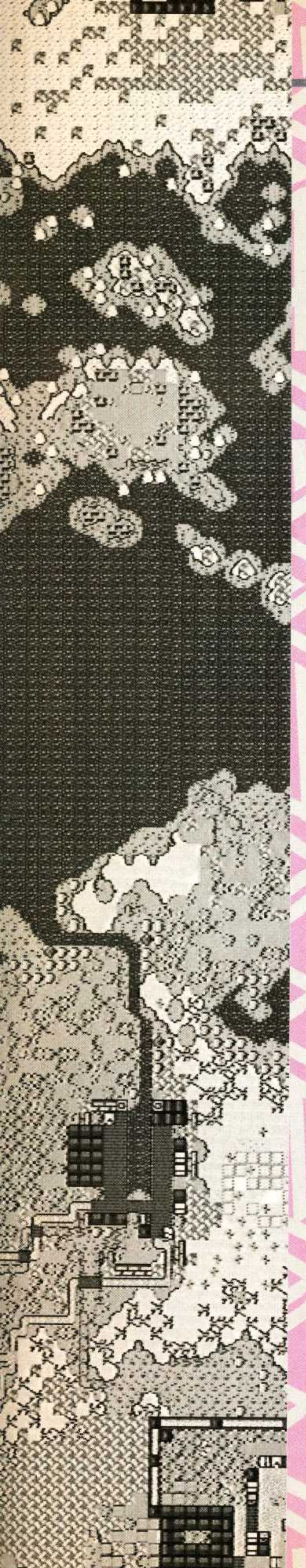
DIGITAL	ISOTOPE	CREATED	FUTURE
LOGICAL	LEOPARD	DESIRED	GENIUS
MAGICAL	MACHINE	ELECTED	KILLER
NATURAL	NUCLEUS	LEARNED	NEURON
PRIVATE	PROGRAM	MUFFLED	POWDER
ROLLING	RAINBOW	PUNCHED	SECRET

THE IMMORTAL

6E1EC21000E10 – 3
465FA31001EB0 – 4
D4BFD41000EB0 – 5
BCFEF51010A41 – 6
6B10F61010ACL – 7
E590D710178C1 – 8

THE IMMORTAL

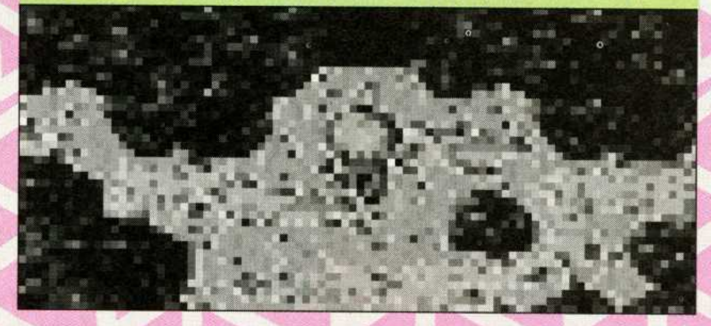




GOLVELLIUS

Master System

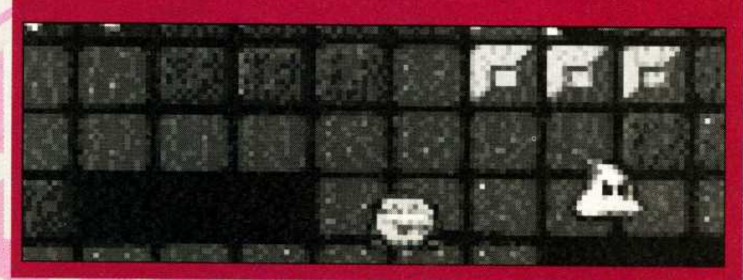
MB2Y U8SB M4HO AG4B EY37 AFKZ KO22 W46Z
WVO4 DQAD CAKW DLLG 6RQK XKAG TBOX TCUJ
4AU6 FKCF B8FR TPP5 WZKM 2DLE J2GF FJMX
S4SQ FVZX N8KX CS6H QFM7 3ØYW FSYE S7QW
J7VZ HEQV AWPJ 42S8 36AL PQLH MRLY O258
QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ QQQK



SLIDER

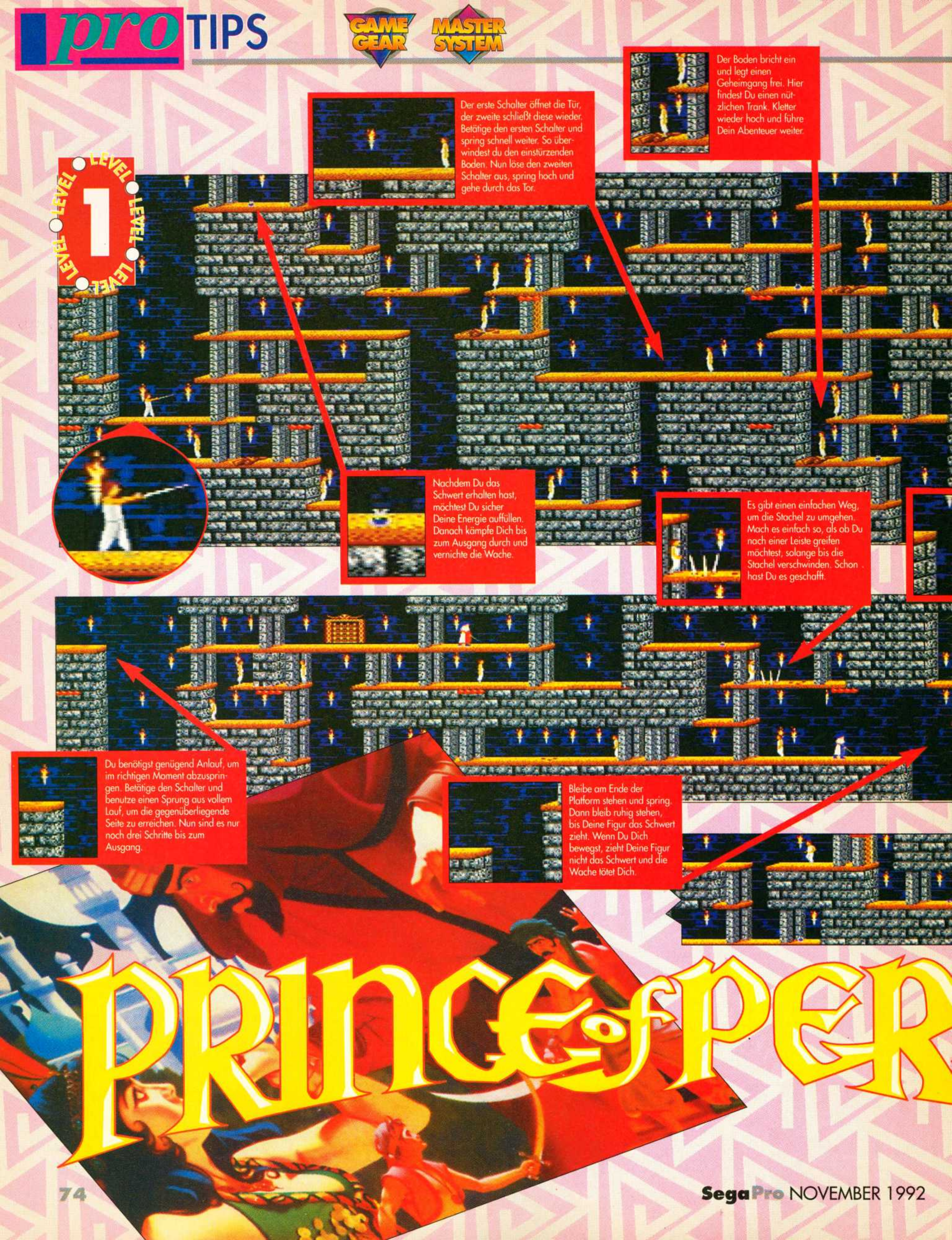
Game Gear

AGAG – 50	JGJI – 51	APAP – 52	JPJB – 53
AGCI – 54	JGLK – 55	APCB – 56	JPLD – 57
CGAI – 58	LGJK – 59	AEEI – 60	JENK – 61
ANEB – 62	JNND – 63	AEGK – 64	JEPM – 65
ANGD – 66	JNPF – 67	CEEK – 68	LENM – 69
AGEK – 70	JGNM – 71	APED – 72	JPNF – 73
AGGM – 74	JGPO – 75	APGF – 76	JPPH – 77
CGEM – 78	LGNO – 79	EAAE – 80	NAJG – 81
EJAN – 82	NJJP – 83	EACG – 84	NALI – 85
EJCP – 86	NJLB – 87	GAAG – 88	PAJI – 89
ECAG – 90	NCJI – 91	ELAP – 92	NLJB – 93
ECCI – 94	NCLK – 95	ELCB – 96	NLLD – 97
GCAI – 98	PCJK – 99		



WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?

1 GBBBHDB
2 GMBBJFB
3 GMBFKGB
4 GPBFLHB
5 LPBFSJB
6 XPBFJKM
7 XPDFLLM
8 XRDFMMB
9 XXDFNNB
10 XXGFSPB
11 XXLFDRM
12 XXXFPSM
13 XXXGRTB
14 XXXLSWB
15 XXXXTXB
16 GBBBGBN
17 GBHBMDN
18 GMHBNFN
19 LMHBWGN
20 LMJBBHD
21 LMTBNJD
22 LMXBSKD
23 XMXBJLN
24 XMXDKMD
25 XMXNLND
26 XMXTMPD
27 XSXTNRD
28 XTXTPSN
29 XTXXRTN
30 XXXXSWN
31 DFBBBXD
32 DKBBDBF
33 DWBBFDF
34 DWHBLFF
35 NWHBBGP
36 NWHFDHP
37 TWHFKJP
38 TWHPLKP
39 XWHPPLP
40 XWJPSMP
41 XWTPJNF
42 XWXPMPF
43 XWXRNRP
44 XXXRPSF
45 XXXXRTF
46 FBBBBWP
47 FHBBDXP
48 FHDBGBR
49 FHDFHDR
50 FHDFKGR
51 GHDPMHR
52 GHGPRJR
53 GJGPSKG
54 LJGPDLR
55 LLGPFMR
56 LLLPLNR
57 LLLRMPG
58 LXLRNRG
59 XXLRFSR
60 XXXRRTR
61 XXXXSWR
62 DBBHBXG
63 DBMHNBH
64 DBPHSDH
65 DFPHTFH
66 DFRHXGH
67 DFXHHHS
68 DFXKJJS
69 DKXKKKS
70 DKXLLLH
71 DKXXMMH
72 DLXXNNS
73 GLXXSPS
74 LLXXDRH
75 XLXXPSH
76 XXXXRTH


GAME GEAR
MASTER SYSTEM
LEVEL 1
Der erste Schalter öffnet die Tür, der zweite schließt diese wieder. Betätige den ersten Schalter und spring schnell weiter. So überwindest du den einstürzenden Boden. Nun löse den zweiten Schalter aus, spring hoch und gehe durch das Tor.
Der Boden bricht ein und legt einen Geheimgang frei. Hier findest Du einen nützlichen Trank. Kletter wieder hoch und führe Dein Abenteuer weiter.
Nachdem Du das Schwert erhalten hast, möchtest Du sicher Deine Energie auffüllen. Danach kämpfe Dich bis zum Ausgang durch und vernichte die Wache.
Es gibt einen einfachen Weg, um die Stachel zu umgehen. Mach es einfach so, als ob Du nach einer Leiste greifen möchtest, solange bis die Stachel verschwinden. Schon hast Du es geschafft.
Du benötigst genügend Anlauf, um im richtigen Moment abzuspringen. Betätige den Schalter und benutze einen Sprung aus vollem Lauf, um die gegenüberliegende Seite zu erreichen. Nun sind es nur noch drei Schritte bis zum Ausgang.
Bleibe am Ende der Platform stehen und spring. Dann bleib ruhig stehen, bis Deine Figur das Schwert zieht. Wenn Du Dich bewegst, zieht Deine Figur nicht das Schwert und die Wache tötet Dich.
PRINCE of PER


Hier startet Dein Abenteuer. Die Tür fällt hinter Dir ins Schloß. Geh hinunter und der Boden wird unter Deinen Gewicht zusammenbrechen. Dadurch gelangst Du in den Rest des Levels.
Wenn der Boden unter Deinem Gewicht nachgibt, achte darauf, daß Du nicht in das Loch darunter fällst. Gehe nun mit kleinen Schritten bis zum Rand, so daß Deine Füße überhängen. Nun dreh Dich um und knie Dich hin, um über die Lücke hinwegzuklettern. Auf dieser Art und Weise verlierst Du keine Energie.
Dieser Schalter bewirkt, daß die Tür geöffnet wird. Sobald Du den Schalter betätigst, bricht der Boden unter Dir zusammen. Einen Schritt nach dem Schalter mußt Du versuchen, mit einem Sprung auf festen Boden zu gelangen.
An dieser Tür solltest Du hochspringen, um einen Geheimgang zu finden. Links wirst Du einen Trank finden. Rechts herum kommst Du zur ersten Tür des Levels oder aber zu einer Wache. Solltest Du die Wache besiegen, findest Du einen langen Weg, der zu einem Trank führt.
Versuche niemals diesen Gegner ohne Dein Schwert zu besiegen. Wenn Du das Schwert hast, halte Button 1 gedrückt und lauf auf die Wache zu.
LEVEL 2 LEVEL LEVEL LEVEL
Nachdem Du die Wache besiegt hast, achte darauf, daß Du über die drei Löcher im Boden springst. Sie enthalten gefährliche Spieße und beenden Dein Leben sofort.
Stell Dich auf den Boden bis er einbricht. Laß Dich herunterfallen und lauf unter die Wache. Bleib stehen bis Du Dein Schwert gezogen hast und versuch nun die Wache hinunterzulocken. Nun kannst Du die Wache auf altbekannte Weise besiegen.
sia

Prince of Persia

Hier findest Du noch einen von diesen blauen Tränken. Wenn Du ihn trinkst, wird Deine Energie wieder aufgefüllt.

Der Schalter bewirkt, daß sich die untere Tür öffnet. Sobald Du die Tür geöffnet hast, lauf zurück und kämpfe gegen das Skelett.

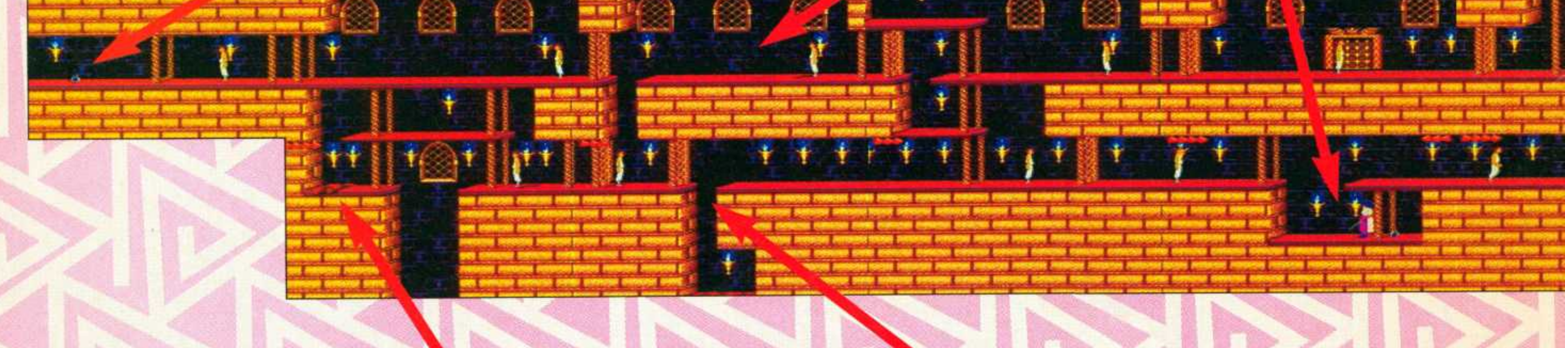
Um das Skelett zu besiegen, mußt Du es dazu bringen, den Abgrund hinunter zufallen. Versuch es einfach zu treffen. Wenn es zurückweicht, gib ihm einen Schubs. Mach dies so lange, bis Du es besiegt hast. Danach kletter hinunter zur nächsten Ebene und kämpfe erneut. Merke Dir, Du wirst es nie besiegen, indem Du nur auf ihm einschlägst.

LEVEL 3

Lauf bis ans Ende der Ebene um den Trank aufzunehmen. Deine Energieanzeige wird es Dir danken. Nun lauf zurück, um zum Ausgang zu gelangen.

Betätige den Schalter und lauf bis ans Ende der Ebene. Achte darauf, daß die Tür ganz geöffnet ist bevor Du springst. Ansonsten fällst Du auf die untere Ebene.

Falls Du Dich entscheidest den Typ zu killen, beachte, daß Du lange genug ruhig stehen bleibst, damit Du Dein Schwert ziehen kannst. Wenn Du ihn vernichtet hast, nimm den Trank auf.





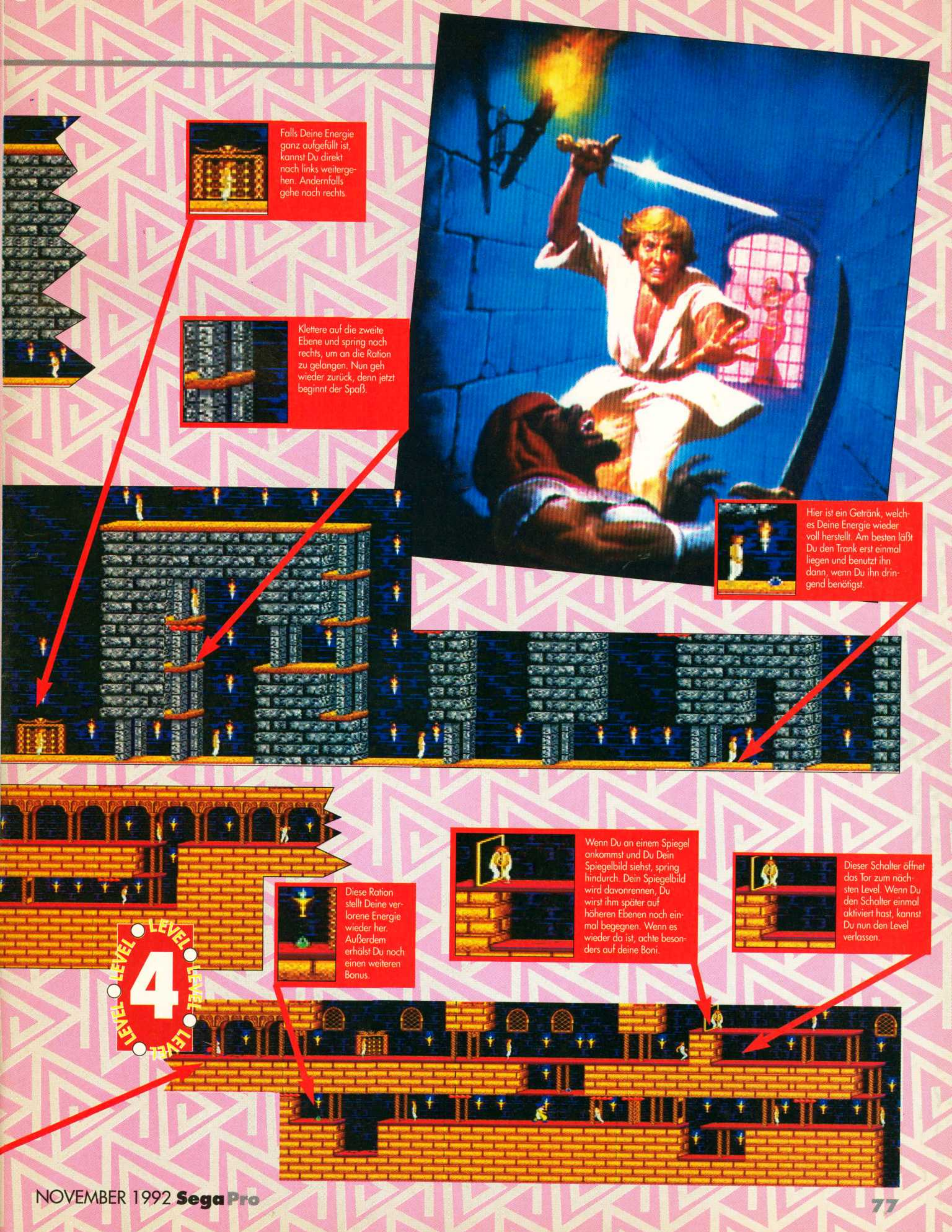
Dieser Boden wird einbrechen, aber mit etwas Geschick fällst Du trotzdem nicht hinein. Mit einem Sprung kannst Du dein können beweisen. Es gibt aber auch einen wesentlich leichteren und sicheren Weg.

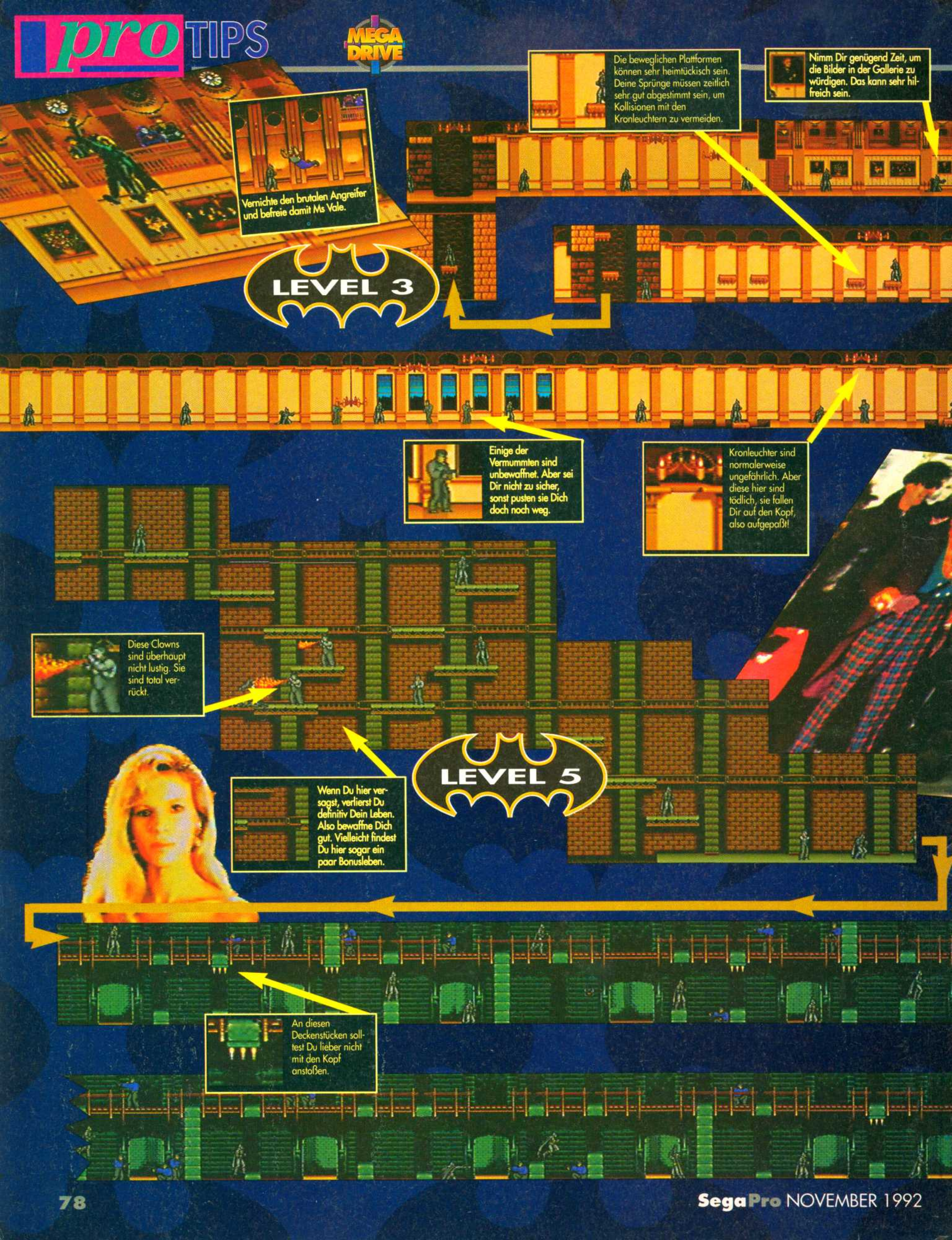


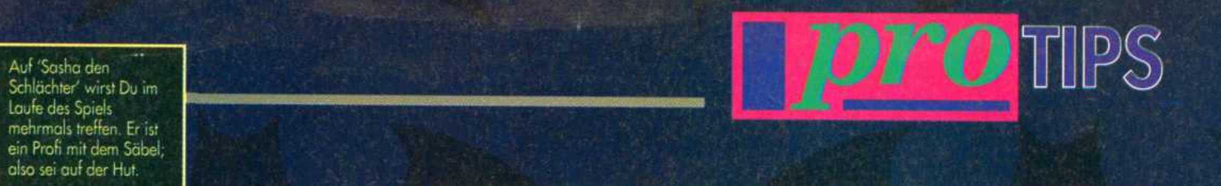
Falls Du es nicht schaffen solltest über diese Grube zu springen, mußt Du es nochmal versuchen. Dazu gehe den Weg zurück und Versuch es erneut.



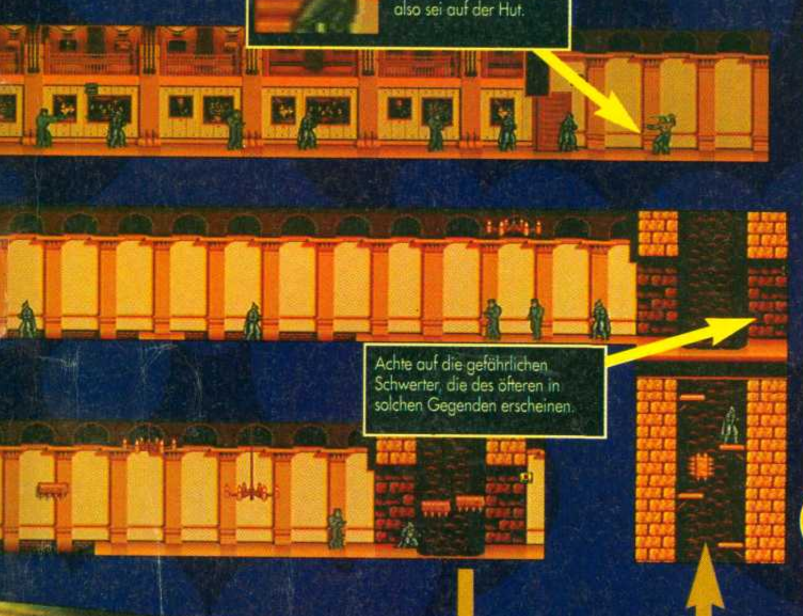
Alles was Dich davon abhält zum Ausgang zu gelangen, ist die rote Wache. Halte den Button 1 gedrückt und beweg Dich auf den Feind zu. Diese Methode funktioniert zu jeder Zeit, bei jeder Wache.


Falls Deine Energie ganz aufgefüllt ist, kannst Du direkt nach links weitergehen. Andernfalls gehe nach rechts.
Klettere auf die zweite Ebene und spring nach rechts, um an die Ration zu gelangen. Nun geh wieder zurück, denn jetzt beginnt der Spaß.
Hier ist ein Getränk, welches Deine Energie wieder voll herstellt. Am besten läßt Du den Trank erst einmal liegen und benutzt ihn dann, wenn Du ihn dringend benötigst.
Diese Ration stellt Deine verlorene Energie wieder her. Außerdem erhälst Du noch einen weiteren Bonus.
Wenn Du an einem Spiegel ankommst und Du Dein Spiegelbild siehst, spring hindurch. Dein Spiegelbild wird davonrennen, Du wirst ihm später auf höheren Ebenen noch einmal begegnen. Wenn es wieder da ist, achte besonders auf deine Boni.
Dieser Schalter öffnet das Tor zum nächsten Level. Wenn Du den Schalter einmal aktiviert hast, kannst Du nun den Level verlassen.
LEVEL 4


MEGA DRIVE
Vernichte den brutalen Angreifer und befreie damit Ms Vale.
LEVEL 3
Die beweglichen Plattformen können sehr heimtückisch sein. Deine Sprünge müssen zeitlich sehr gut abgestimmt sein, um Kollisionen mit den Kronleuchtern zu vermeiden.
Nimm Dir genügend Zeit, um die Bilder in der Gallerie zu würdigen. Das kann sehr hilfreich sein.
Einige der Vermummten sind unbewaffnet. Aber sei Dir nicht zu sicher, sonst pusten sie Dich doch noch weg.
Kronleuchter sind normalerweise ungefährlich. Aber diese hier sind tödlich, sie fallen Dir auf den Kopf, also aufgepaßt!
Diese Clowns sind überhaupt nicht lustig. Sie sind total verrückt.
LEVEL 5
Wenn Du hier versagst, verlierst Du definitiv Dein Leben. Also bewaffne Dich gut. Vielleicht findest Du hier sogar ein paar Bonusleben.
An diesen Deckenstücken solltest Du lieber nicht mit den Kopf anstoßen.



Auf 'Sasha den Schlächter' wirst Du im Laufe des Spiels mehrmals treffen. Er ist ein Profi mit dem Säbel; also sei auf der Hut.



Achte auf die gefährlichen Schwerter, die des öfteren in solchen Gegenden erscheinen.

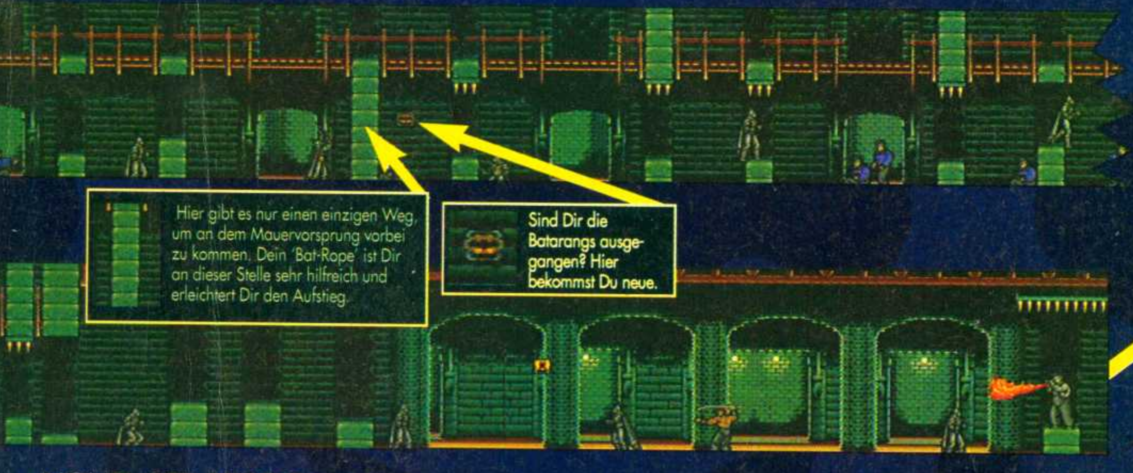


DIE STRßEN VON GOTHAM CITY

Dein turbogetunetes Batmobil hat nicht nur die Eigenschaft, schnell zu fahren, es kann sich sogar selbständig gegen ungeliebte Eindringlinge verteidigen. Behalte eine größere Anzahl an Kanonen und sei sparsam mit Deinen 'Bat-Missiles' (ferngelenkte natürlich), denn die wirst Du für die wirklich schwerbewaffneten Fahrzeuge brauchen. Bevor Du einfach drauflosspielst: achte auch auf atmosphärische Störungen!!

BATMAN™

Es wird nicht mehr allzulange dauern, da wird auch *'Batman Returns'* auf Deiner Spielkonsole erscheinen. Wir geben Euch daher hier eine Lösungshilfe zum Orginaltitel. Die ersten zwei Level haben wir bewußt weggelassen, da diese keine Erklärung benötigen. Aber nichtsdestotrotz, hier sind die restlichen Level.

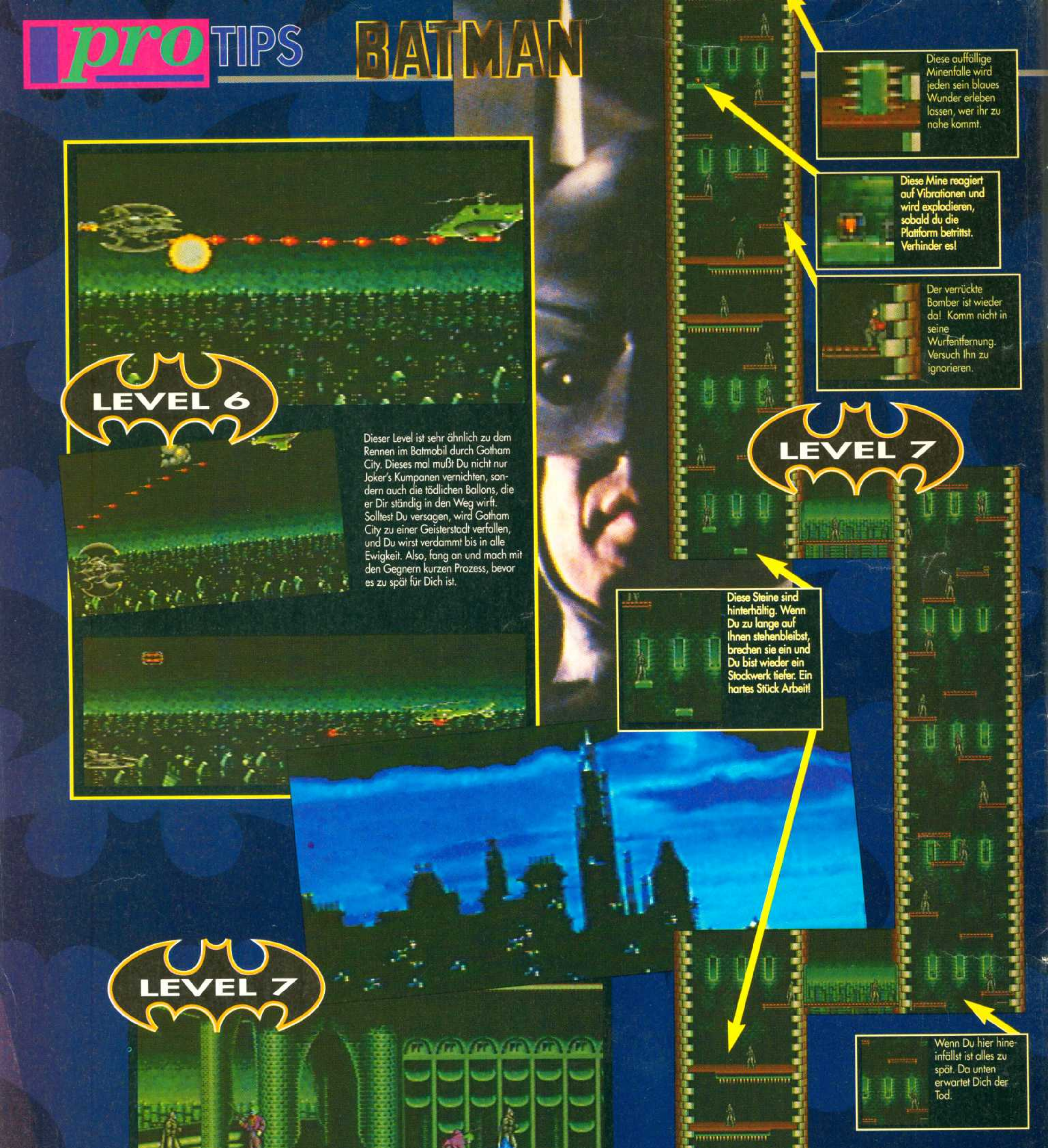


Hier gibt es nur einen einzigen Weg, um an dem Mauervorsprung vorbei zu kommen. Dein 'Bat-Rope' ist Dir an dieser Stelle sehr hilfreich und erleichtert Dir den Aufstieg.

Sind Dir die Batarangs ausgegangen? Hier bekommst Du neue.

"Mein Messer ist stumpf" ertönt eine Stimme. Aufgepaßt, er möchte es mit Deinem 'Bat-Skin' schärfen.

BATMAN



Dieser Level ist sehr ähnlich zu dem Rennen im Batmobil durch Gotham City. Dieses mal mußt Du nicht nur Joker's Kumpanen vernichten, sondern auch die tödlichen Ballons, die er Dir ständig in den Weg wirft. Solltest Du versagen, wird Gotham City zu einer Geisterstadt verfallen, und Du wirst verdammt bis in alle Ewigkeit. Also, fang an und mach mit den Gegnern kurzen Prozess, bevor es zu spät für Dich ist.

Diese auffällige Minenfalle wird jeden sein blaues Wunder erleben lassen, wer ihr zu nahe kommt.

Diese Mine reagiert auf Vibrationen und wird explodieren, sobald du die Plattform betrittst. Verhinder es!

Der verrückte Bomber ist wieder da! Komm nicht in seine Wurfentfernung. Versuch Ihn zu ignorieren.

Diese Steine sind hinterhältig. Wenn Du zu lange auf Ihnen stehenbleibst, brechen sie ein und Du bist wieder ein Stockwerk tiefer. Ein hartes Stück Arbeit!

Wenn Du hier hineinfällst ist alles zu spät. Da unten erwartet Dich der Tod.

Achte auf die feuerspeienden Drachen. Triff sie dreimal und Du kannst Dich von Ihrem Kadaver verabschieden.

SAG GUTE NACHT, JACK!

Willkommen in Joker's letzten Versteck. Tief unter Gotham, auf geweihten Boden, Gotham's einziger Kirche, nimmt das Drama seinen Lauf. Er ist sehr schnell für sein Alter und hat eine Menge todbringender Spielzeuge, die er gerne an Dir ausprobieren möchte. Falls Du es schaffen solltest, seinem Kugelhagel und seinen Leuchtbällen auszuweichen, dann wird der Dank der Bewohner Gothams für immer Dein sein.



Vorschau

In der nächsten Ausgabe von SegaPro findest Du all die folgende und noch mehr:

Thunder Storm FX, Prince of Persia, Gods, Greendog, Side Pocket, Shining Force, Wheel of Fortune, Super Smash TV, Team USA Basketball, Predator 2, Super High Impact, Super Smash TV, New Zealand Story, Super Monaco GP 2, The Terminator...

Auch mit der zweiten Ausgabe bekommst Du ein geniales A-Z Heft mit Tips und Tricks zu den beliebtesten Segaspielen. Kannst Du es Dir leißten das zu verpassen?

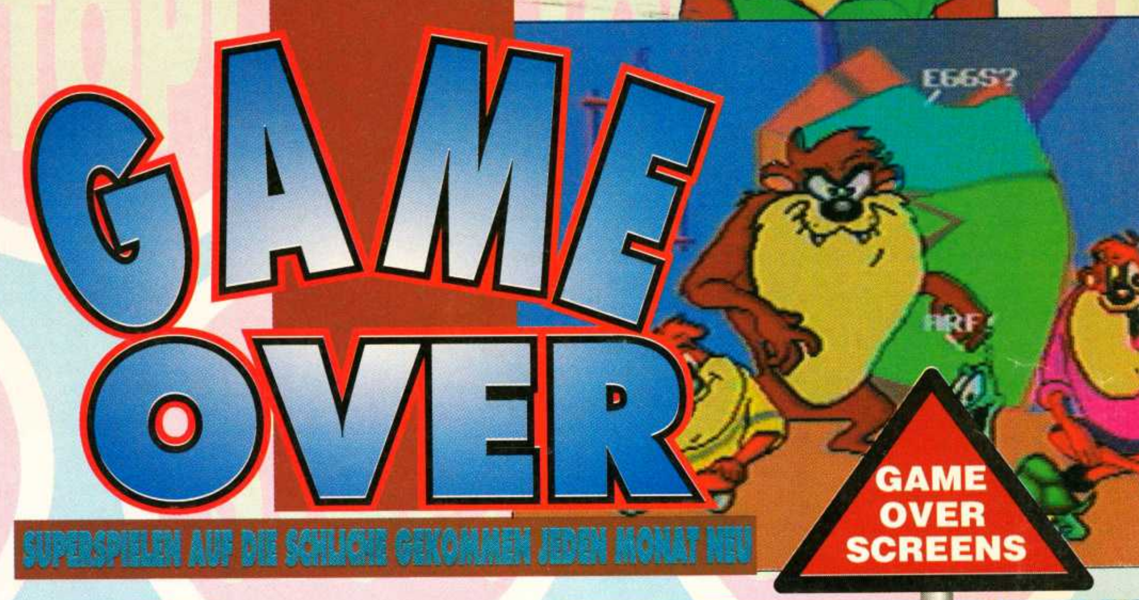
SegaPro 2 ist am 27. November bei allen guten Zeitschriftenhändlern erhältlich. Laß es Dir nicht verlorengehen!



TAZ MANIA



"Ja gibt's denn sowas", ruft die bessere Hälfte von Taz. "Jede Menge Mäuler zu stopfen und nichts Eßbares im Haus". Also schickt sie sofort ihren liebevollen Ehemann auf einen kleinen Einkaufsbummel. Aber Taz ist ja nicht blöde, schließlich hat er die ganze Kohle in der Tasche und kann sich jetzt auf die Suche nach dem Riesenei machen, von dem er schon so viel gehört hat. "Damit müßte meine Brut doch für Wochen auskommen", denkt er bei sich, "und gleichzeitig meiner Alten das Maul stopfen". Und jetzt steht der hungrige Taz vor dem Riesenei und gleich steht ihm eine Riesenüberraschung ins Haus...





Was zum Teufel ist hier los? Das Ei bewegt sich.

Endlich steht Taz vor dem Ziel seiner Wünsche, dem Riesenei. Aber was ist das? Das Ei bewegt sich – was kann da bloß drin sein...?



Taz kann es nicht fassen. Ein Riesenei für jede Menge Frühstück und dann lebt im Ei ein kleiner Vogel. Er hat einen Riesenhunger und seine Frau liegt ihm noch mit ihrem Gemecker in den Ohren – Mann oh Mann, was kann ein verantwortungsvoller Papa bloß machen, um seine Kinder sattzukriegen?





Na ja, zum Teufel damit. Der Kleine sieht ja ganz spaßig aus, also wird er in die Familie aufgenommen.

The End

Pro ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

Modul

MEHR LEBEN, MEHR ENERGIE, MEHR POWER, UNENDLICHES LEBEN, WERDEN SIE UNBESIEGBAR

EINGEBAUTER PARAMETER GENERATOR!! FÜR UNENDLICHE LEBEN

JETZT ERHÄLTLICH FÜR

MEGADRIVE™ DM 149,-

SUPER NES™ DM 149,-

***GAME BOY™ DM 109,-**

ALLE PREISE ZZGL. DM 10,- VERSANDKOSTEN
UNABHÄNGIG VON DER BESTELLTEN STÜCKZAHL

WERDEN SIE SPIEL-PROFI MIT ACTION REPLAY

Pro Action Replay DAS SUPER MOGEL-MODUL TOTAL!

MIT DEM ACTION REPLAY MODUL KÖNNEN SIE IHRE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN

MORE POWER

MORE ENERGY

MORE LIVES

UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE, UNBEGRENZTE POWER MEHR TREIBSTOFF, WERDEN SIE UNBESIEGBAR MIT DEM ACTION REPLAY MODUL FÜR MEGADRIVE™, SUPER NES™ UND GAMEBOY™

- **ACTION REPLAY ist eine neue Entwicklung, die den LSI CUSTOM CHIP beinhaltet. Dieser wurde speziell angefertigt, um den Benutzer die Änderung der Spielprogrammierung zu ermöglichen, so dass man seine Lieblingsspiele bis zum Ende durchspielen kann.**
- **Durch den einzigartigen "GAMETRAINER" ist es möglich, Level zu spielen, die man zuvor noch nie gesehen hat. Sie können Ihre eigenen Parameter finden für mehr Power, Energie, Treibstoff, unendliches Leben, usw.......**
- **Mit ACTION REPLAY finden Sie Ihre eigenen neuen Parameter minutenschnell. Diese ist das Modul, das von Profis und Telefon-Hotlines eingesetzt wird.**
- **SUPER NES: Mit dem ACTION REPLAY MODUL ist es möglich, amerikanische Spiele auf Ihrer deutschen Konsole einzusetzen. Es gibt eine riesige Auswahl von U.S. Titel!!!!**
- **MEGADRIVE Version von`ACTION REPLAY funktioniert als Adapter für japanische Spiele. Hierdurch ist es möglich, japanische Spiele auf Ihrer deutschen Konsole einzusetzen!!!!**
- **Mit dem speziell entwickelten ASIC CHIP ist es möglich, die neuesten Spiele sofort nach deren Neuerscheinung zu manipulieren.**
- **ACTION REPLAY ist sehr einfach in der Handhabung. Keinen speziellen Vorkenntnisse notwendig. Wer ein Spiel spielen kann, kann auch ACTION REPLAY einsetzen. Alle Eingaben werden über den Joystick/pad eingegeben. Einfacher geht es nicht!!!!**



"SEGA" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY" & "SUPER NES"SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

*** WICHTIG**
ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELD, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH NINTENDO INC. ODER SEGA ENT. LTD.



BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

WIE BESTELLEN SIE AM SCHNELLSTEN!

TELEFON [24 STUNDEN SERVICE] 02822 68545 / 537182

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH
FAX 02822 68547

DATAFLASH GMBH



4240 EMMERICH
WASSENBERGSTR. 34



Einer kommt selten allein.

Are you ready? Habt Ihr Sonic, the Hegehog, schon geschafft? Oder er Euch? Wie dem auch sei: Jetzt ist sie da, die Rückkehr des irren Igels. Aber das Glück kommt selten allein. Sonic hat jetzt einen Freund. Ratet mal, wer zum Spielen kommt. Für doppelte Action ist gesorgt. Mehr verraten wir erst beim nächsten Mal.

Und inzwischen?


Üben, üben, üben!

SEGA

Der Bessere gewinnt.